Guía del Buen Espía

ACECHANDO Y RASTREANDO

Ediciones Plesa
SM Ediciones

Para que no se olviden 2.0
Un proyecto web para preservar los libros
que enseñaron a toda una generación.
Distribución gratuita

Guía del Buen Espía

ACECHANDO Y RASTREANDO

Restaurado por Glen Fernández

Ruth Thomson
Yudy Hindley

Ilustraciones en color:
Colin King
Ilustraciones en blanco y negro:
Liz Graham-Yooll

Adaptación:
Antonio Zorita García

Sobre este Libro

Todos los espías, para tener éxito deben ser capaces de perseguir a los Espías Enemigos sin ser vistos por éstos, y descubrir sus secretos sin levantar sospechas. Debe aprender a averiguar las más insignificantes pistas y dejar mensajes que solamente puedan leer y comprender los miembros de su propia Red de Espionaje.

Este libro es para aquel que desee llegar a ser un Buen Espía. Puedes aprender a perseguir tu Presa por ciudades o campos sin que se dé cuenta de ello; te explica cómo moverte silenciosamente durante el día o la noche, y cómo hacer y escribir signos secretos. También hay trucos muy buenos para seguir a los Espías Enemigos y para despistarlos cuando te persigan.

Encontrarás muchas ideas de adiestramiento secreto, juegos que te ayudarán a practicar tu habilidad en el espionaje, y puzzles para resolver. También te indica cómo hacer y usar un equipo muy útil.

© Usborne Publishing Ltd. 1978
© Publicaciones y Ediciones Lagos, S. A. (PLESA) 1979. Reservados los derechos para la lengua española.
Polígono Industrial de Pinto, Km 21,800
MADRID-ESPAÑA
Impreso en España. Printed in Spain
MELSA, Pinto (MADRID)
Depósito legal: M–26968–1980
I.S.B.N. 84–7374–070–X

Guía del Buen Espía

ACECHANDO Y RASTREANDO

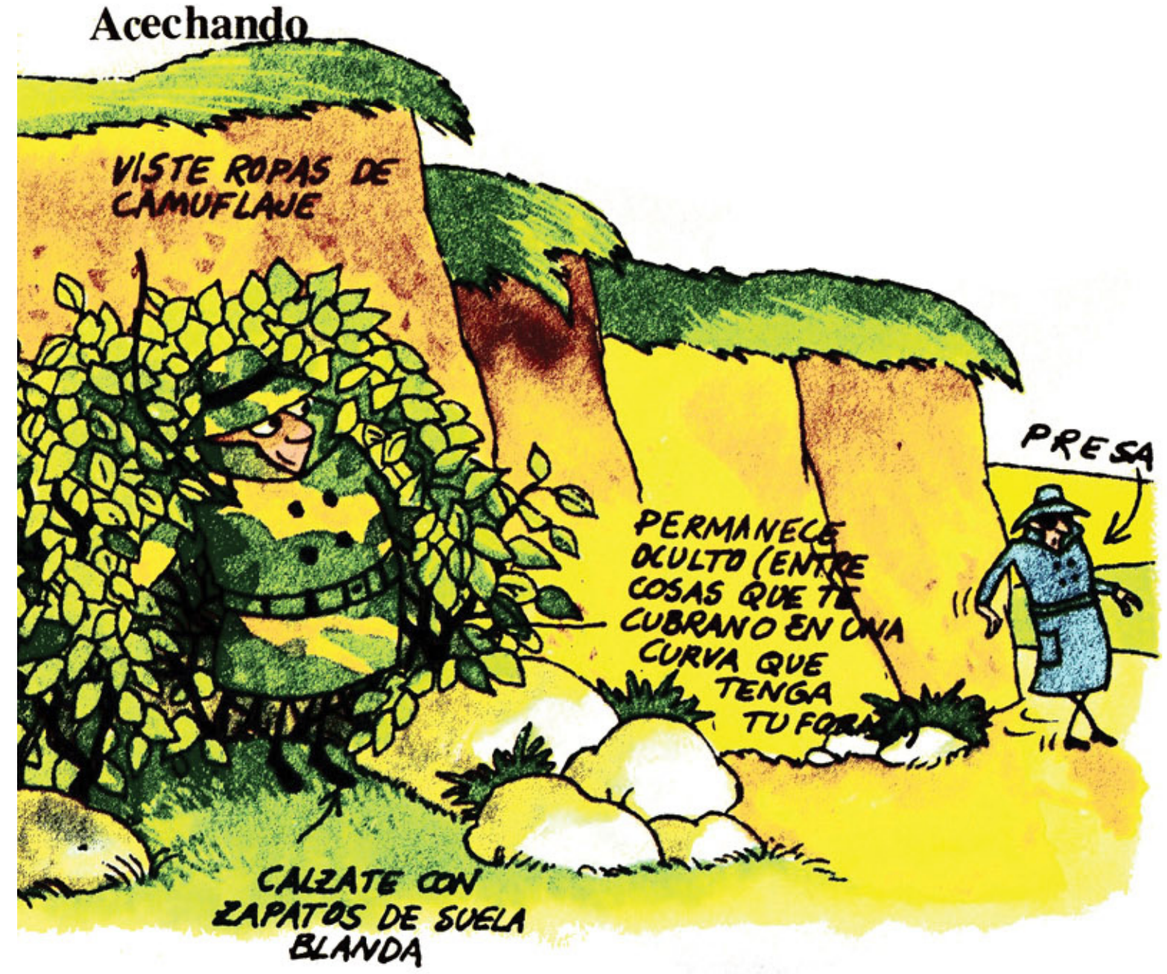
Contenido

4 Acechando, Rastreando y Vigilando
6 Cómo Acechar
8 Equipo de Acecho
10 Caminando al Acecho y a Rastras
12 Práctica de Acechamiento
14 Adiestramiento
16 Reflector
18 Rastreando con un Artilugio
20 Cubriendo tus Huellas
22 Utilizando Lugares con Marcas
24 Cómo Vigilar
26 Equipo de Vigilancia
28 Deshaciéndose del Enemigo
30 Captura de Espías
32 Pistas
34 Pistas que se Recomiendan
36 Sobre la Pista
38 Señales Indias
40 Mensajes Indios
42 Señales Secretas
44 Huellas de Hombre
46 Rompecabezas de Huellas
48 Huellas de Señales
50 Buscando una Pista
52 Huellas de Pezuñas
54 Huellas de Patas de Animales
56 Huellas de Pájaros
58 Haz un Molde de Yeso
60 Medidas Utiles
62 Lenguaje de los Espías
64 Respuestas

Acechando, Rastreando y Vigilando

Un Buen Espía es capaz de seguir a su Presa, la persona a quien persigue, por la ciudad o el campo, sin que nadie lo note. Pero según el camino que tome su Presa debe cambiar de táctica. Aquí tienes las principales tácticas que debes aprender para ser un Buen Espía.

Acechando



En el campo, persigue a tu Presa con tanta cautela como si estuvieses persiguiendo a un animal salvaje. Muévete con sigilo y procura estar escondido tanto tiempo como te sea posible. A esto se le llama acechar. La habilidad que tengas en esto te ayudará incluso para observar criaturas salvajes también. Tus ropas deberán armonizar con el lugar y paisaje. Los colores más idóneos son el gris y los colores tostados o verde y marrón. Elige los que más armonicen con el paisaje en el que tengas que acechar a tu Presa.

Rastreando

Si pierdes de vista a tu Presa, tendrás que buscar sus huellas para saber qué camino ha tomado. Después podrás seguirle. A esto se le llama rastrear.

Vigilando

En la ciudad, debes ser capaz de pasar inadvertido, de este modo tu Enemigo nunca se fijará en ti. Síguele en todo momento sin aparentar que le estás vigilando. Existen muchos trucos para aprender a hacer esto.

Cómo Acechar

Cuando aceches, recuerda que el crujir de una rama o un leve chasqueo puede descubrirte. Muévete silenciosa y lentamente, escondiéndote detrás de los setos y árboles, siempre que te sea posible. En las páginas siguientes se muestran formas de caminar especiales, y diferentes maneras de avanzar a rastras para no ser visto. Trata de no hacer movimientos rápidos, incluso con la cabeza. Gira tus ojos para ver alrededor de ti. Procura estar siempre alerta

Camina silenciosamente, pisando con suavidad y poniendo los pies en sitios lisos, después levanta con cuidado los pies del suelo. Practica sobre ramas secas, piedras y grava.

Recuerda que los animales tienen un olfato muy acusado. Si estás vigilando a un animal, o si tu Espía Enemigo tiene un perro, procura ponerte en dirección contraria al viento. Si te quedas en la dirección que sopla el viento, éste llevará tu olor detrás del perro y puedes ser descubierto.

Observa más indicaciones en el dibujo.

Nunca te sitúes o camines por la línea del horizonte, cualquiera puede verte.

Mantén lejos los objetos brillantes de los rayos del sol. Pueden llamar la atención.

Cuando te pares, quédate a la sombra, pero procura que ésta no te delate.

Para saber en qué dirección sopla el viento, moja un dedo y levántalo. El viento soplará en dirección del lado más frío. También puedes sacudir el polvo, hojas secas o un poco de césped. Volarán hacia donde sople el viento.

Cuando busques huellas en el suelo, protege tus ojos de esta manera y mira hacia el sol. Incluso si hay pequeñas señales en el suelo, la sombra que producen por el sol hará que las puedas ver con más nitidez e identificarlas.

Equipo de Acecho

Cuando vayas a acechar, mantén las manos siempre libres, lleva en los bolsillos solamente las cosas que tú creas que realmente necesitas.

No lleves tu equipo en una bolsa o colgado de tu cuello. Se pueden prender de los arbustos o a un cercado de valla y hacer ruido, o dificultarte el camino si tienes que andar a rastras en algún momento. Lleva ropas con bolsillos grandes.

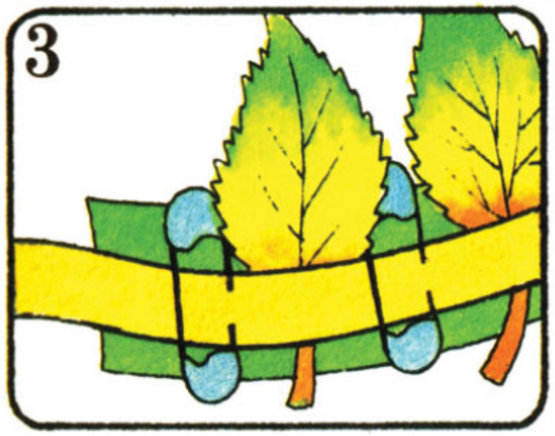
Los bolsillos delanteros úsalos para las cosas planas, tales como un mapa, libreta de apuntes y tu cinta de camuflaje para la cabeza. Los bolsillos traseros úsalos para los objetos más abultados, por ejemplo, el cuchillo o la linterna. De este modo, no tendrás que echarte sobre ellos en caso de que tengas que arrastrarte sobre tu estómago.

Esta es una buena idea para llevar víveres en caso de que tengas hambre, nueces y pasas son muy adecuadas. Guárdalas en una pequeña bolsa de plástico atada con una goma. Abajo puedes ver algunas otras cosas que pueden serte útiles.

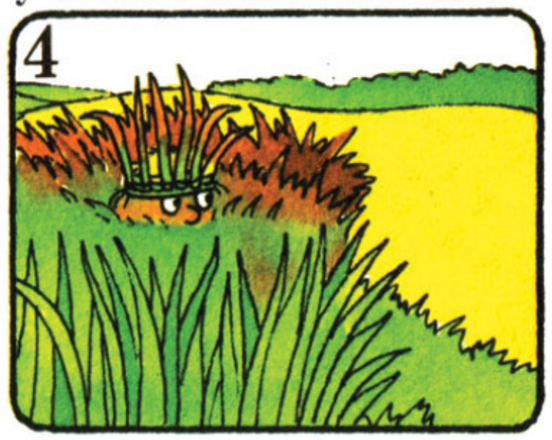
Cinta de Camuflaje

Corta una cinta de material para que puedas ponerla alrededor de tu cabeza, y otro de cinta adhesiva de 1 m.

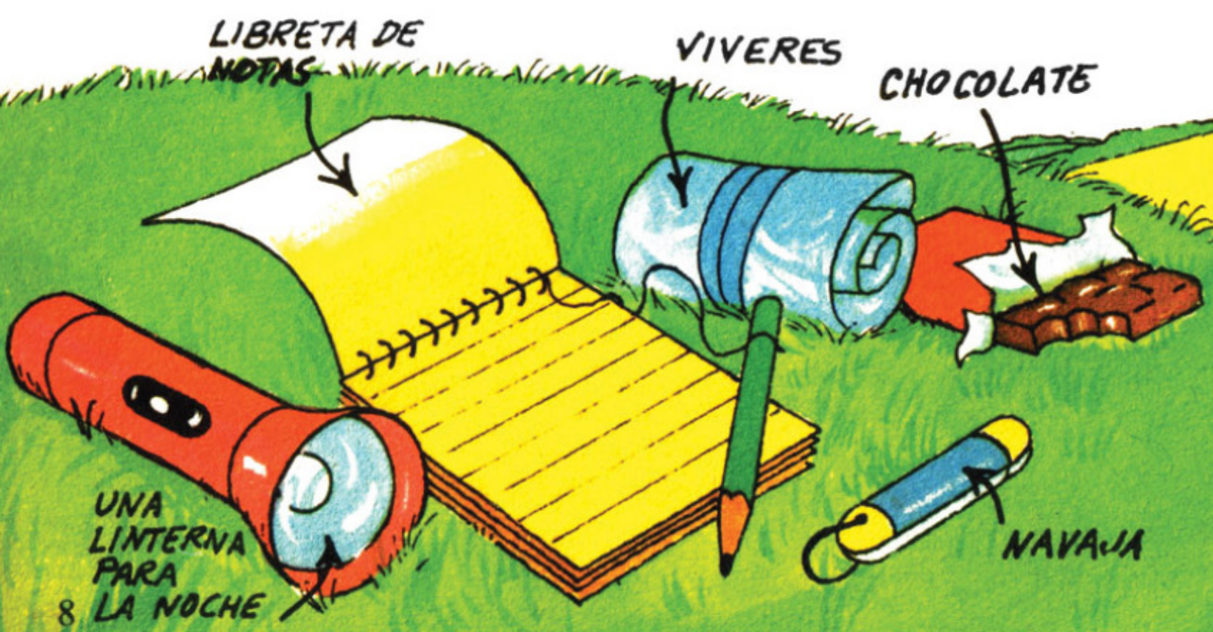
Sujeta la cinta adhesiva a la de material con imperdibles, uno en cada extremo, y cuatro o cinco entre ellos.



Escoge trozos de ramas, hojas o césped iguales que los del paisaje. Colócalo entre los imperdibles.



Puedes cambiar rápidamente tu camuflaje si entras en otro territorio con características distintas.

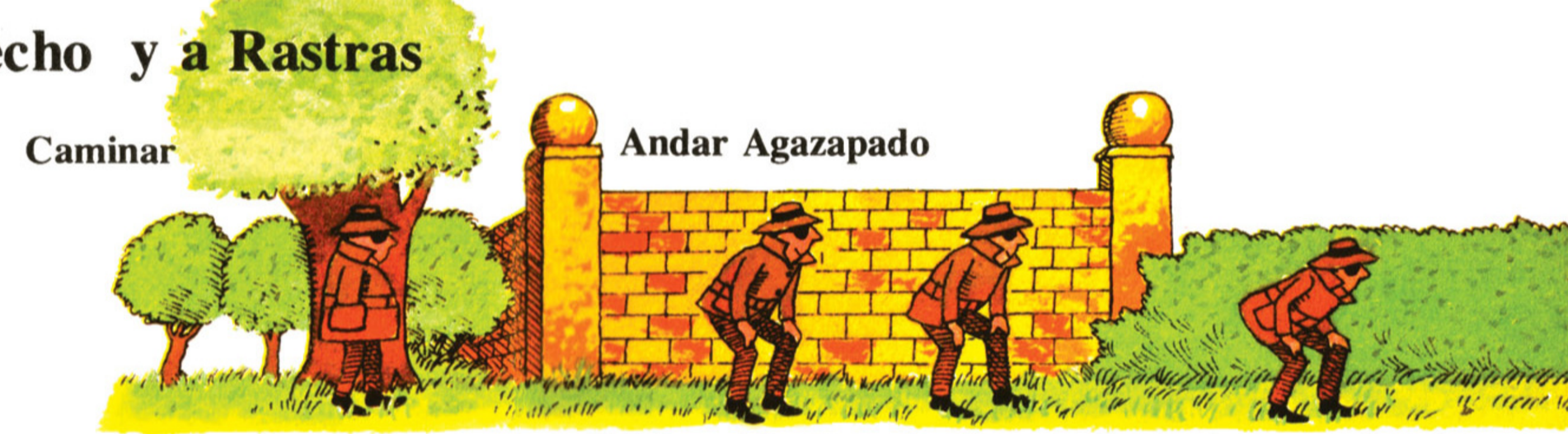


Intenta vestir con ropas que se ajusten al paisaje, los colores apagados son generalmente los mejores.

Deben ser ropas viejas y fuertes para poder arrastrarse sobre ellas y no herirte.

Caminando al Acecho y a Rastras

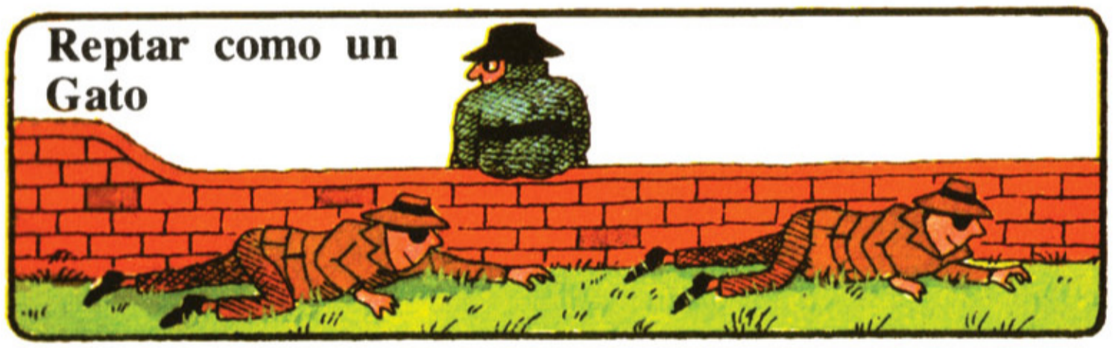
Cuando estés acechando a un Espía Enemigo, debes tener mucho cuidado de evitar que te vea. Usa cosas que puedan ocultarte, muros o buses, por ejemplo. A esto se le llama «cubrir». Utiliza el sistema que se muestra abajo.



En lugares en los que puedes cubrirte bien, como los árboles, puedes caminar derecho, pero mantén tus brazos y manos inmóviles.

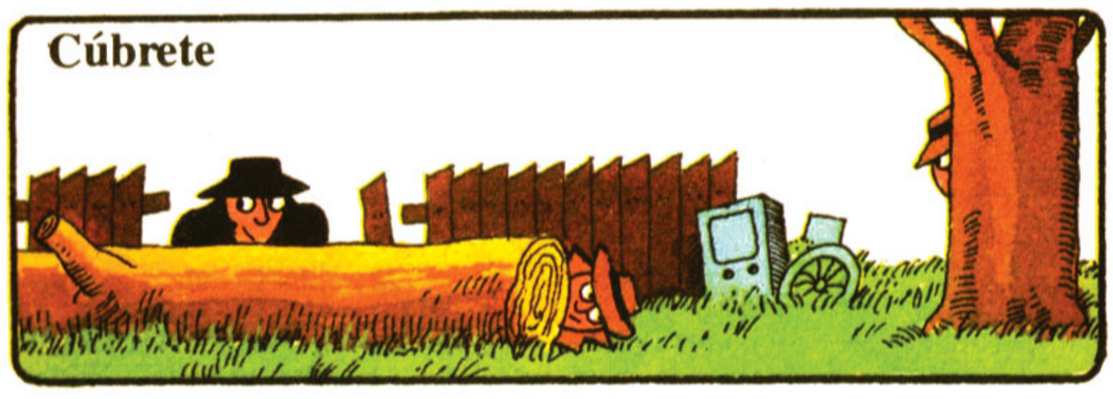
Próximo al lugar que te cubre, debes agacharte para que no se vea tu cabeza. Agárrate a tus muslos para poder caminar y mantenerte en equilibrio. Levanta tus pies para cada paso.

Camina con las manos y rodillas, manteniendo la espalda lisa e inclinada hacia abajo. Al dar los pasos levanta los pies del suelo, no los arrastres. Intenta tener tu cabeza baja y no la muevas de arriba abajo.



Túmbate ligeramente hacia un lado, con la pierna derecha y la otra doblada con la rodilla tocando el suelo. Muévete tomando impulso con tus antebrazos y con la rodilla doblada ligeramente hacia adelante.

Túmbate sobre tu estómago con las piernas unidas y rectas, y los dedos de los pies hacia fuera. Avanza hacia adelante haciendo fuerza con los antebrazos y empujando con los pies, suavemente.



Al espía del sombrero negro es muy fácil verle. El otro espía de sombrero marrón sabe cubrirse bien. Cuando te asomes a mirar por encima de una tapia o de un árbol, recuerda, un ojo es suficiente. No asomes más.

Práctica de Acechamiento

Todos estos juegos te ayudarán para que aprendas a acechar. Para el juego que se muestra a la derecha necesitas un lugar adecuado para ejercitarte. Busca un parque o un jardín donde haya arbustos, rampas en el suelo, césped muy alto o ramas de árboles, para que te escondas. Este juego te enseñará a aprender a ocultarte, a moverte con sigilo, a esperar al mismo tiempo que vigilas, y a observar sin ser observado. Haz en casa los juegos que se muestran abajo.

Buscando un Reloj

Los acechadores usan sus oídos tanto como sus ojos, particularmente cuando persiguen a una Presa en un bosque, entre la maleza de un monte o durante la noche.

Pueden jugar todas las personas que lo deseen. Una persona esconde un reloj con un sonido alto en algún lugar de la habitación, mientras los demás esperan fuera. Los jugadores tienen un minuto para descubrir dónde está escondido el reloj.

Sorprender a los Centinelas

Necesitas por lo menos cuatro jugadores. Dos jugadores se vendan los ojos y se ponen uno a cada lado de la puerta. Los otros, uno a uno, deben pasar por la puerta con mucha cautela, desde la pared del otro extremo. Si los centinelas oyen a un jugador, éste levanta sus brazos. Si tocan al jugador, se vuelve a la pared de nuevo. El jugador que consiga pasar se convierte en centinela.

Robando Planos

Para este juego necesitas por lo menos tres jugadores. Coloca unos papeles doblados debajo de una silla, en medio de la habitación. Uno de los jugadores es el Guardia. Se sienta en la silla con los ojos vendados, y con un periódico doblado que usará como si fuera un arma.

Uno a uno tratarán de robar los papeles sin ser oídos o golpeados por el Guardia. Si un jugador roba el tesoro, él será el próximo Guardia. Si es golpeado, perderá.

Para este juego necesitas dos personas, el Acechador y la Presa. Si hay una tercera persona puede tomar el lugar del perdedor después de una vuelta. El Acechador y la Presa tratan de descubrirse.

Elige alguna cosa como el tronco de un árbol caído o una piedra grande, más o menos de tu tamaño. El Acechador espera aquí mientras la Presa se aleja unos 100 metros para ocultarse. Se puede alejar más si escasean los escondrijos, pero debe estar en un lugar desde el que pueda oír la voz del otro. Cuando esté oculto gritará «¡Preparado!». Entonces el Acechador gritará «¡Preparado!»

El primero que descubra al otro dirá su nombre y «¡Te descubrí!» El que pierda hará de Acechador en la próxima vuelta. Para vencer, debes ganar tres veces.

Cuando hagas de Presa, piensa con mucho cuidado tu táctica. Para engañar a tu Acechador debes ocultarte en un buen escondrijo. Espera un momento antes de gritar «¡Preparado!» para que él piense que estás muy alejado Quédate quieto hasta que le oigas pasar, entonces vas a rastras tras él.

Cuando seas el Acechador, escucha con mucho cuidado el grito de tu Presa. Trata de descubrir de dónde viene el sonido, y a qué distancia ha sonado. Acecha por el círculo donde tú sospechas que debe estar escondida tu Presa para descubrirle por sorpresa. Pero recuerda que también puede moverse. Párate cada cierto tiempo y trata de oír algún ruido sospechoso.

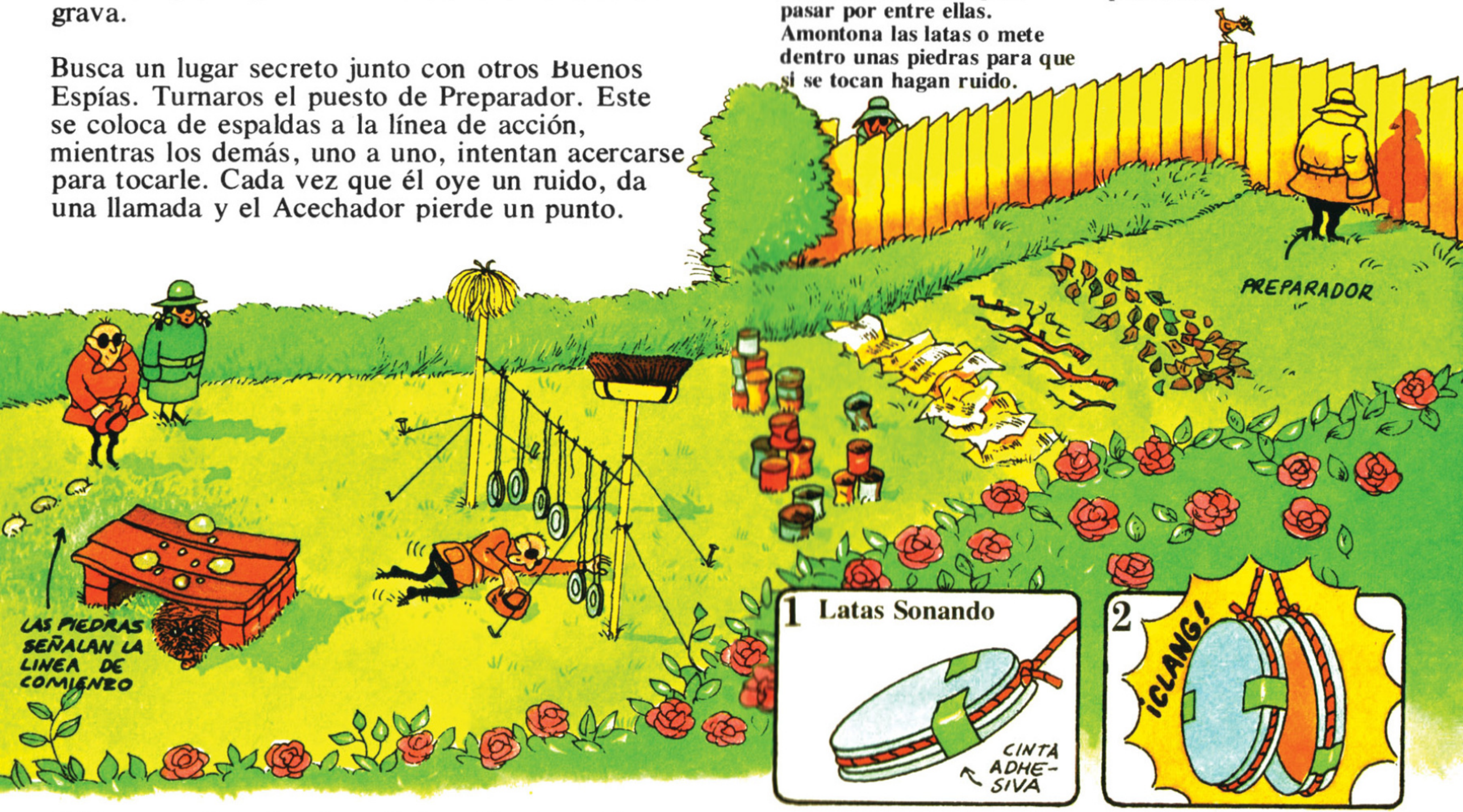
Adiestramiento

Un buen acechador puede moverse silenciosamente por cualquier lugar, incluso en sitios en que haya mucha maleza o en suelos de grava.

Busca un lugar secreto junto con otros Buenos Espías. Turnaros el puesto de Preparador. Este se coloca de espaldas a la línea de acción, mientras los demás, uno a uno, intentan acercarse para tocarle. Cada vez que él oye un ruido, da una llamada y el Acechador pierde un punto.

Coloca algunas latas en la línea de acción. Los acechadores deberán moverse con mucho cuidado para pasar por entre ellas. Amontona las latas o mete dentro unas piedras para que si se tocan hagan ruido.

Cubre un trozo de suelo con cosas crujientes, como grava, ramas y hojas secas o periódicos.



Coloca unas tablas sobre dos montones de ladrillos. Esparce unas piedras sobre las tablas. Cada acechador caminará sin mover las piedras. Ata una cuerda a dos palos, como se ve en el dibujo. Cuelga unas tapas de hojalata a la cuerda y pasa por debajo sin tocarlas.

Ata un trozo de cuerda alrededor de cada tapa. Pégalas con cinta adhesiva.

Cuelga las latas de la cuerda y muy juntas. De este modo si alguien las toca chocarán.

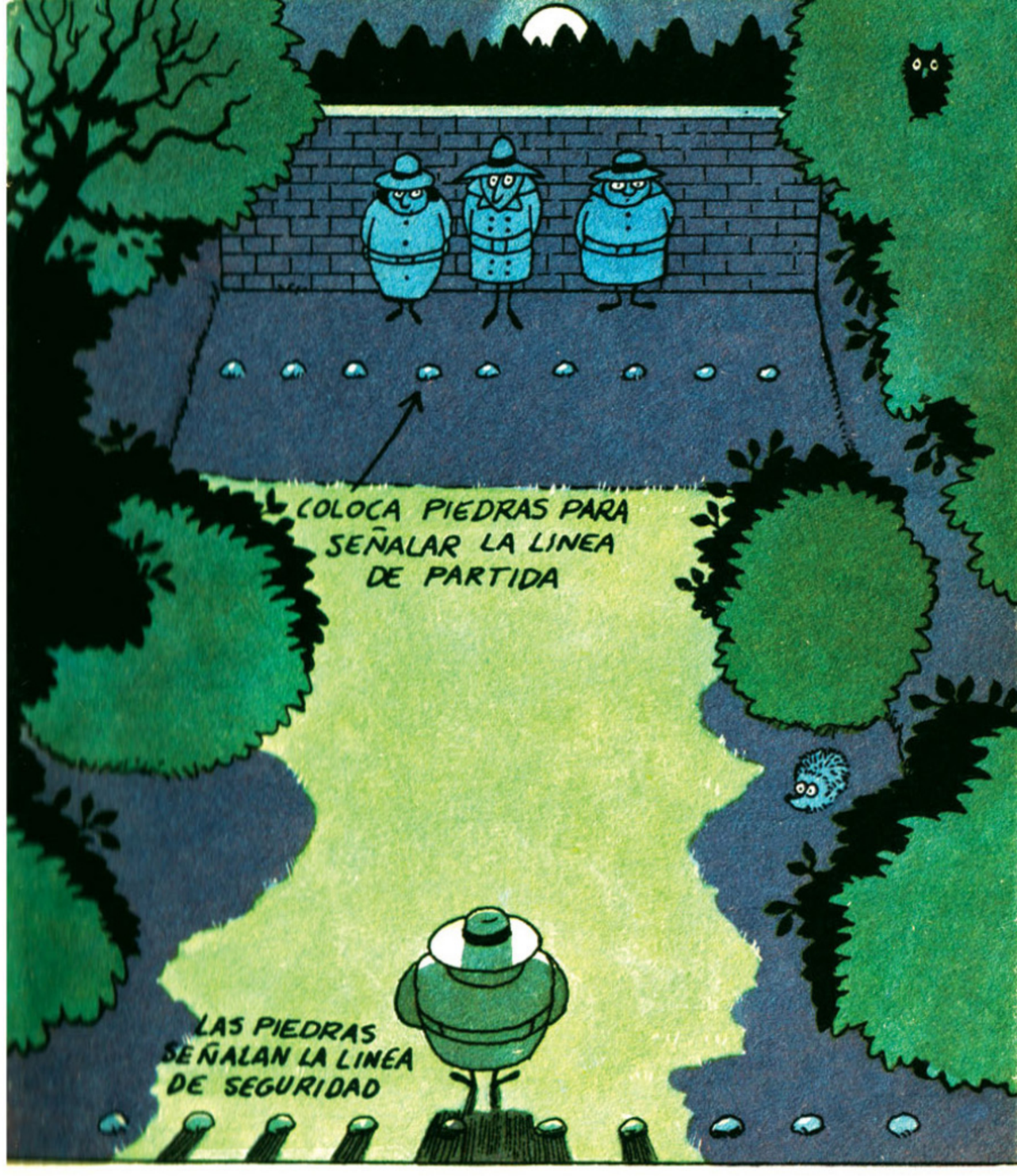
Reflector

Este juego es un test a tu habilidad para moverte silenciosamente en la oscuridad y escuchar ruidos. Uno de los jugadores es el guardia. Lleva una linterna. El resto son prisioneros que tratan de ir a gatas desde la línea de partida a la línea de seguridad. El primer prisionero que encuentre la línea de seguridad es el que gana, convirtiéndose en guardia. Marca las líneas de partida y seguridad.

Cuando el guardia grite «¡Preparados!» los prisioneros comenzarán a andar a gatas hacia la línea de seguridad. Si el guardián escucha un ruido, enfocará la linterna apagada hacia el lugar donde él piensa que se halla el prisionero, y gritará «¡Alto!». Nadie se mueve. Entonces encenderá la linterna.

Si atrapa a un prisionero a la luz de la linterna, deberá retroceder 10 pasos, contando en voz alta. El guardia levantará la linterna para señalar que todos los demás deberán permanecer quietos. El juego continuará cuando apague la linterna.

Si el guardia no captura a nadie con la luz de la linterna, hará un desafío falso y deberá apagar la linterna. Si hace tres desafíos, pierde el juego y el prisionero más próximo a la línea de seguridad se convierte en guardia.



Si no está suficientemente oscuro, el guardia puede ponerse una venda en los ojos y quitársela cuando haya hecho un desafío. O también puede vendarse los ojos y tener un ayudante a su lado. Cuando el guardia haga un desafío, el ayudante gritará «Cierto» o «Falso», pero no le estará permitido ayudar al guardia a descubrir al prisionero. Si gana un prisionero, éste se convierte en ayudante del guardia. Si ganan el guardia y el ayudante, intercambiarán sus personajes en el próximo juego haciendo el ayudante de guardia.

Rastreando con un Artilugio

Aquí tienes dos aparatos utilizables para que hagas prácticas de rastreo.

Rastrea con un «Marcahuellas» tirado por una cuerda. Funciona muy bien en el césped. Haz un rastreo continuado o de lo contrario será muy difícil seguirlo. El rastreo se puede ver también de noche. Si enciendes una linterna y enfocas el rastreo, verás qué camino hay que seguir.

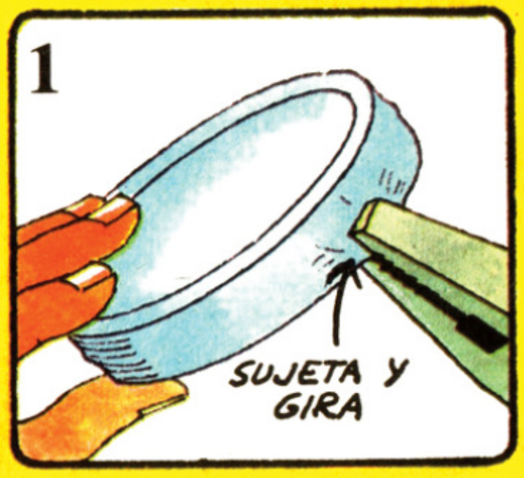
Usa un Bastón de Rastreo como si fuera el de paseo. Haz una huella cada pocos pasos sobre la tierra blanda o húmeda, o en la arena húmeda.

Bastón de Rastros

Necesitarás:
una tapa de metal con un aro en el borde
un palo viejo de escoba o un bastón delgado
un clavo, un tornillo de unos 3 cm de largo
un martillo, un destornillador y alicates

1 **Sujeta la lata con el alicate y haz señales en el aro.**

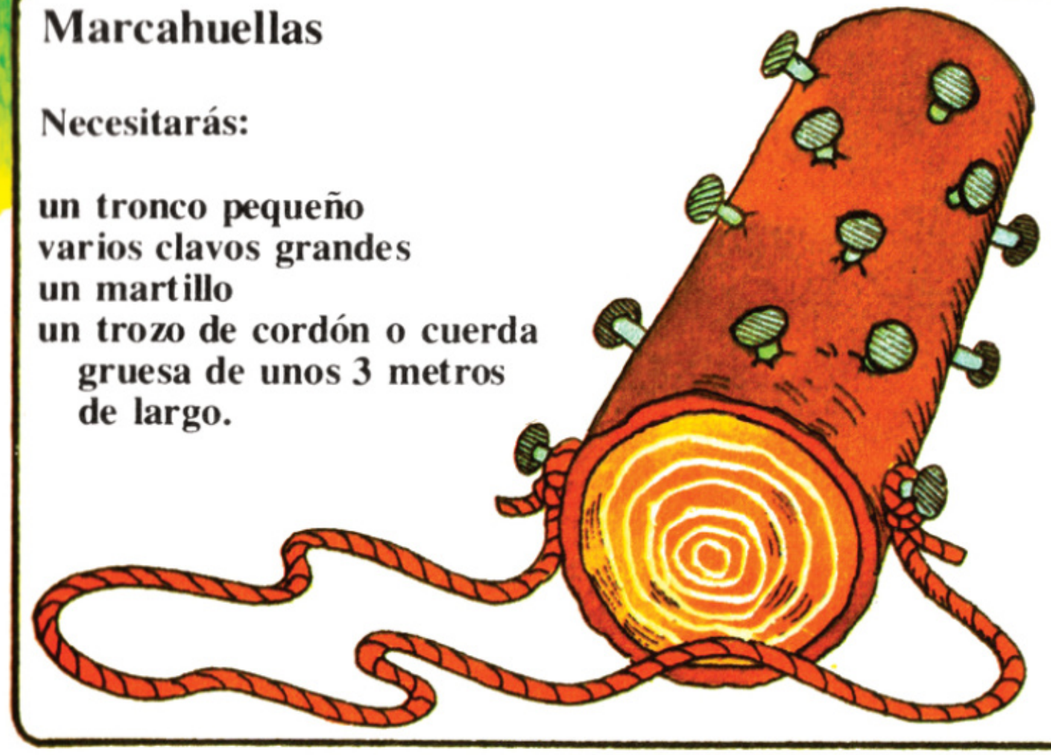
2 **Clava un clavo en la tapa. Usa el agujero para hacer otro en el palo. Que una persona sujete el palo mientras tú metes el tornillo.**



Marcahuellas

Necesitarás:

un tronco pequeño
varios clavos grandes
un martillo
un trozo de cordón o cuerda gruesa de unos 3 metros de largo.



Pide a alguna persona un tronco de un tamaño adecuado para ti. Clava clavos alrededor del tronco, como se ve.

Clava dos clavos más en los dos extremos del tronco. Ata una cuerda o cordón alrededor de cada uno de estos dos clavos.

Cubriendo tus Huellas

Cuando te vayas del campo, ten cuidado de no dejar huellas, por si te estuvieran siguiendo a ti también. Estarás a salvo si caminas por suelos duros o pedregosos, o sobre césped u hojas caídas. Pero en caso de que te esté siguiendo un experto en rastreo, te enseñaremos algunos trucos extras para que él no pueda descubrirte.

Mira siempre hacia adelante e intenta planear tu ruta a través de terreno seguro —como una alfombra de hojas secas en este bosque—.

Camina por el centro de la carretera, y no por la orilla que no estará asfaltada, evita los caminos arenosos.

Para cruzar un río, hazlo pisando piedras. No te mojes los pies, porque de lo contrario dejarás huellas.

Pisa sobre helechos u hojas grandes y secas para no permitir que se marquen las huellas de tus pies sobre barro o arena. Recuerda que tienes que recogerlas a medida que vas andando.

Si tienes que cruzar un trozo de lodo, intenta caminar hacia atrás para dejar huellas falsas. (Asegúrate de que tus huellas sean irreconocibles, lleva zapatos sin agujeros.)

Utilizando Lugares con Marcas

Incluso si te encuentras en un territorio desconocido, busca lugares con marcas o cosas que muy difícilmente puedan cambiar de lugar o de aspecto, ya que te ayudarán a encontrar el camino de vuelta. En las ciudades, utiliza iglesias, aparcamientos de coches y tiendas. En el campo deberán ser cosas que llamen la atención, como un árbol raro, peñascos, etc.

Memoriza cosas para que puedas reconocerlas a la vuelta. Aquí puedes ver algunas de ellas.

Cómo Vigilar

Cuando estés vigilando a alguna persona, síguela muy de cerca para no perderla de vista, pero no demasiado porque puedes levantar sospechas. Obsérvale con miradas breves de vez en cuando, pero no te quedes mirando fijamente.

Ten cuidado de no pararte y andar al mismo tiempo que tu Presa. Con toda seguridad él se dará cuenta de que le sigues. Cuando él se pare, tú continúa caminando al mismo paso, incluso si esto significa que tienes que adelantarle. Entonces inventa cualquier excusa para detenerte y esperar hasta que él pase, después puedes continuar siguiéndole otra vez.

Permanece con ojos de lince cuando tu Presa dé la vuelta a una esquina.

Si no miras, se escapará antes de que te des cuenta.

Los Buenos Espías aprenden a mirar sin mover la cabeza, como éste.

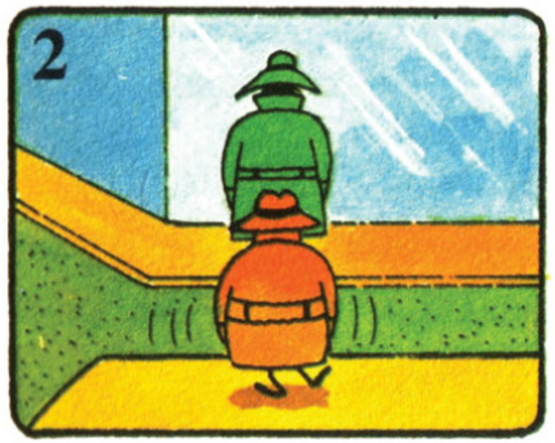
Si tú puedes ver el reflejo de tu Presa, significa que él te puede ver a ti.

Cuando vayas a salir, vete preparado con un montón de excusas por si tienes que pararte en algún sitio. Procura cambiar mucho tu táctica, porque de lo contrario tu Presa se dará cuenta si observa que usas los mismos pretextos varias veces. Mira los escaparates y pregunta a la gente.

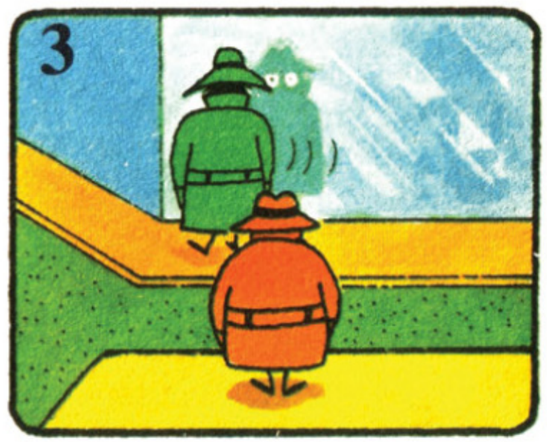
Si hay mucho tráfico, camina por el borde de la acera, disimulando que quieres cruzar. Cuando tú Presa vaya hacia algún sitio no le sigas directamente, pero no le pierdas de vista. Si sospechas que él te está viendo por un escaparate, trata de comprobarlo mirando por detrás.

Cuando corras detrás de él, al llegar a la esquina afloja el paso.

Pasea alrededor lenta y tranquilamente, como por casualidad.



Para ver si él te está mirando, muévete y así no podrá ver tu reflejo.



Si él sospecha, también se moverá e intentará verte otra vez.

Equipo de Vigilancia

Cuando salgas en una misión secreta, siguiendo la pista de tu Presa, es vital que él no se dé cuenta de lo que estás haciendo. Es mejor que te vistas con ropas normales para no llamar la atención entre la multitud. Pero en caso de que te localice, una buena idea es tener un equipo de disfraces.

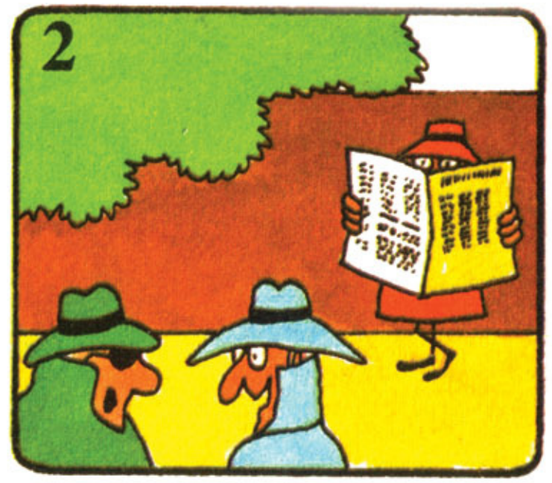
Procura llevar un jersey o una chaqueta de diferente color, o ponte un sombrero o una bufanda para que de esta manera des otra imagen distinta. Lleva zapatos de suela blanda para que puedas caminar o incluso correr deprisa.

También puede serte muy útil llevar una libreta de apuntes para anotar los movimientos de tu Presa o cualquier actividad sospechosa. O quizá quieras tener más información, por ejemplo, la matrícula, patente del coche, horarios de trenes y descripciones. Si tienes un mapa de la ciudad, puedes marcar el trayecto que tu sospechoso lleva. Síguele sin perderle de vista y mira si puedes tomar atajos.

Si tienes la certeza de que tu Presa te está vigilando...

haz un cambio muy evidente en tu aspecto.

Si quieres una excusa para detenerte y espiar, cuando tu Presa se pare, lleva un periódico, un mapa, etc.



Pero ten mucho cuidado. Levántalo de tal manera que puedas ver por encima, sin que nadie se dé cuenta.

Usa este espejo-doble para espiar sobre tu hombro. Muévelo con cuidado para obtener la visión que deseas.

Lo puedes camuflar como si fuese un diario, como se muestra abajo. O lo deslizas en tu bolsillo.

Pega dos espejos de bolsillo, como se ve. Asegúrate de que lo puedes abrir y cerrar fácilmente.

Rasga todas las páginas, menos la primera y la última, de un diario viejo. Introduce el espejo dentro.

Deshaciéndose del Enemigo

Recuerda que los Espías Enemigos quizá intenten vigilarte a ti también, trata de pensar qué es lo que ellos van a hacer y cómo podrías quitártelos de encima. Sigue al espía del sombrero marrón en el dibujo, y comprueba cómo se deshace de los Espías Enemigos, que visten de color azul.

Busca calles con recodos de fácil alcance. Escúrrete por ella justo en el momento en que tu enemigo no pueda verte.

Una vez que hayas salido de la vista de tu enemigo, evita largos trechos de calle para asegurarte de que estás completamente a salvo.

Usa el reflejo de los escaparates o de las ventanillas de los autos para ver si te siguen.

Para cruzar una calle donde probablemente te vayan a descubrir, espera hasta que te puedas cubrir con otra persona.

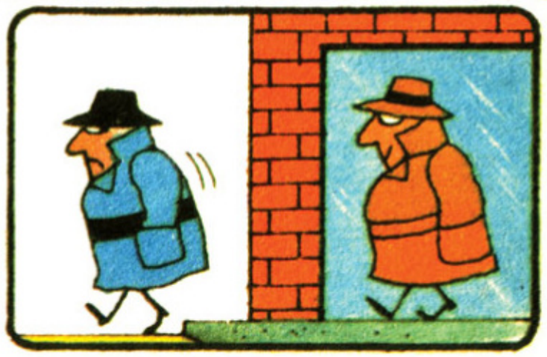
Planeando un Trayecto

Si quieres mantener en secreto tu destino, es muy importante planear el trayecto. Aquí tenemos algunos consejos útiles:

1. **No vayas a tu destino por el camino directo. Haz el trayecto en zigzag.**
2. **Varía de ruta, no vayas por el mismo camino.**
3. **No camines de prisa. Pasea tranquilamente mirando hacia edificios y leyendo las noticias como si hubieses salido a la calle para pasear.**

Cambio de Truco

Párate y mira fijamente al cristal de un escaparate. Frecuentemente tu enemigo lo hará también.



Si tu enemigo se va, tú puedes desaparecer por la orilla de una calle mientras él está de espaldas.

Captura de Espías

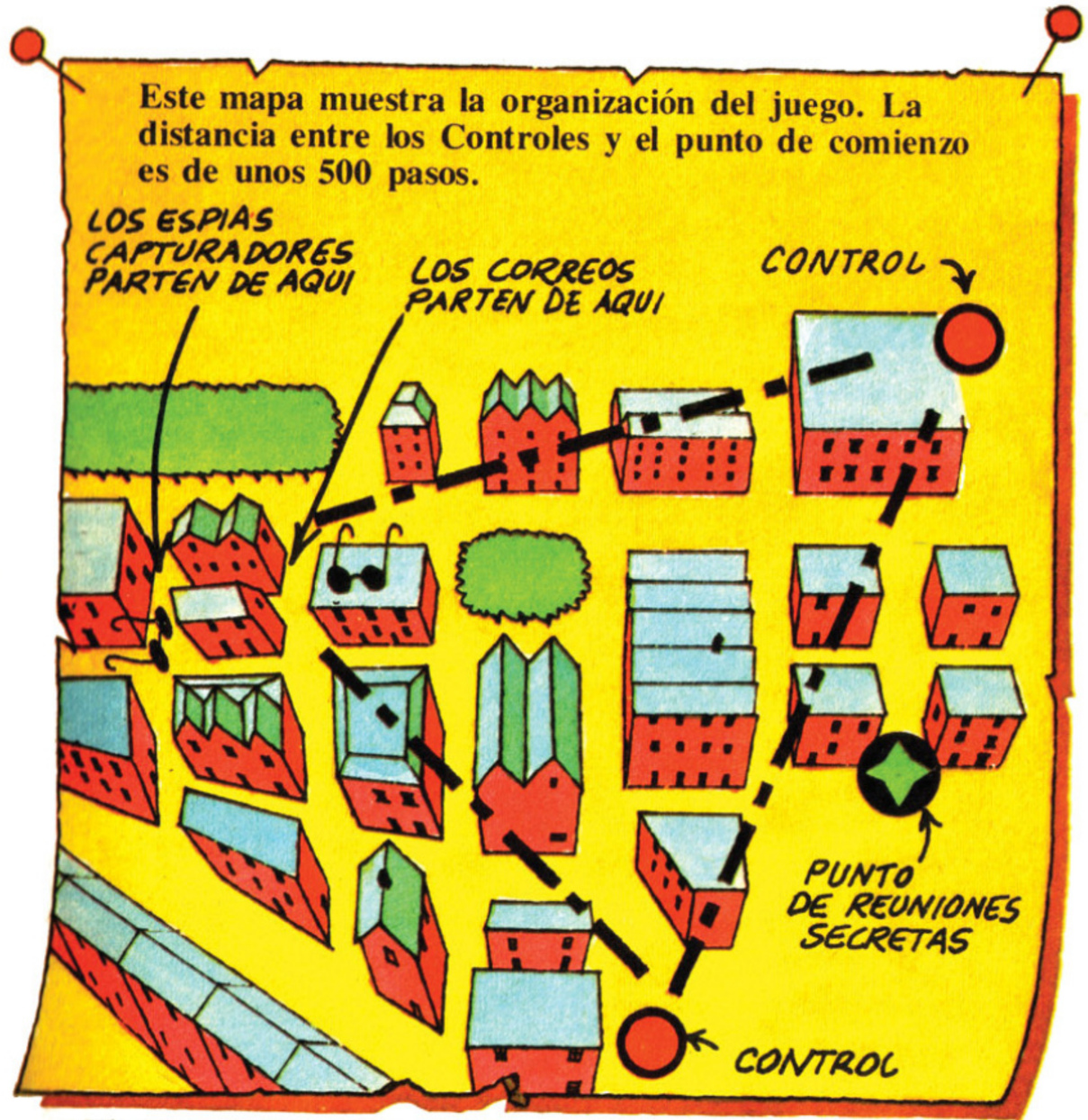
Este es un juego de espías para dos equipos. Un equipo (Red de Espionaje) está compuesto por los Correos más un Espía. El otro equipo son los Capturadores de Espías.

Cada Correo intentará entregar un mensaje (envuelto en un periódico) al Espía que se encuentre en el lugar citado, y protegerlo mientras lleva el mensaje al lugar de Control.

Cada Espía-Capturador tratará de descubrir el lugar secreto para citas o reuniones, siguiendo a un Correo. Intentará arrestar al Espía cuando éste vaya con todos los mensajes secretos al centro de Control.

Cómo se juega:

1. Los dos equipos eligen los puntos de comienzo y dos controles, como en el mapa. Marca un círculo con una tiza en el suelo en cada Control.
2. La Banda de Espías se reúne secretamente para concertar el lugar de reunión, el Espía tiene tres minutos para llegar allí. Hace otro círculo con tiza alrededor de los lugares secretos. (El Espía siempre está a salvo en el interior de su círculo.)
3. Después, los Correos hacen señales a los Espías Capturadores.
4. Los Espías Capturadores continúan la persecución en secreto para no ser arrestados (quedarán arrestados cuando los toque un Correo), si son detenidos deberán permanecer allí hasta que el Correo desaparezca.
5. El Espía permanecerá en el Centro de Reuniones secretas hasta que obtenga todos los mensajes. (El Correo puede reconocer el terreno para ver cuál de los dos controles es el más seguro.)
   Entonces el Espía se dirige a uno de los Controles, protegido por los Correos.
6. Si el Espía es detenido con los mensajes, ganarán los Espías Capturadores. Si llega a Control, gana la Banda de Espías.



Este mapa muestra la organización del juego. La distancia entre los Controles y el punto de comienzo es de unos 500 pasos.

A un Correo no se le puede detener. El puede arrestar a un Espía-Capturador, tocándole.

Para detener a un Espía, un Espía-Capturador debe tocarle antes de que un Correo le toque a él.

Pistas

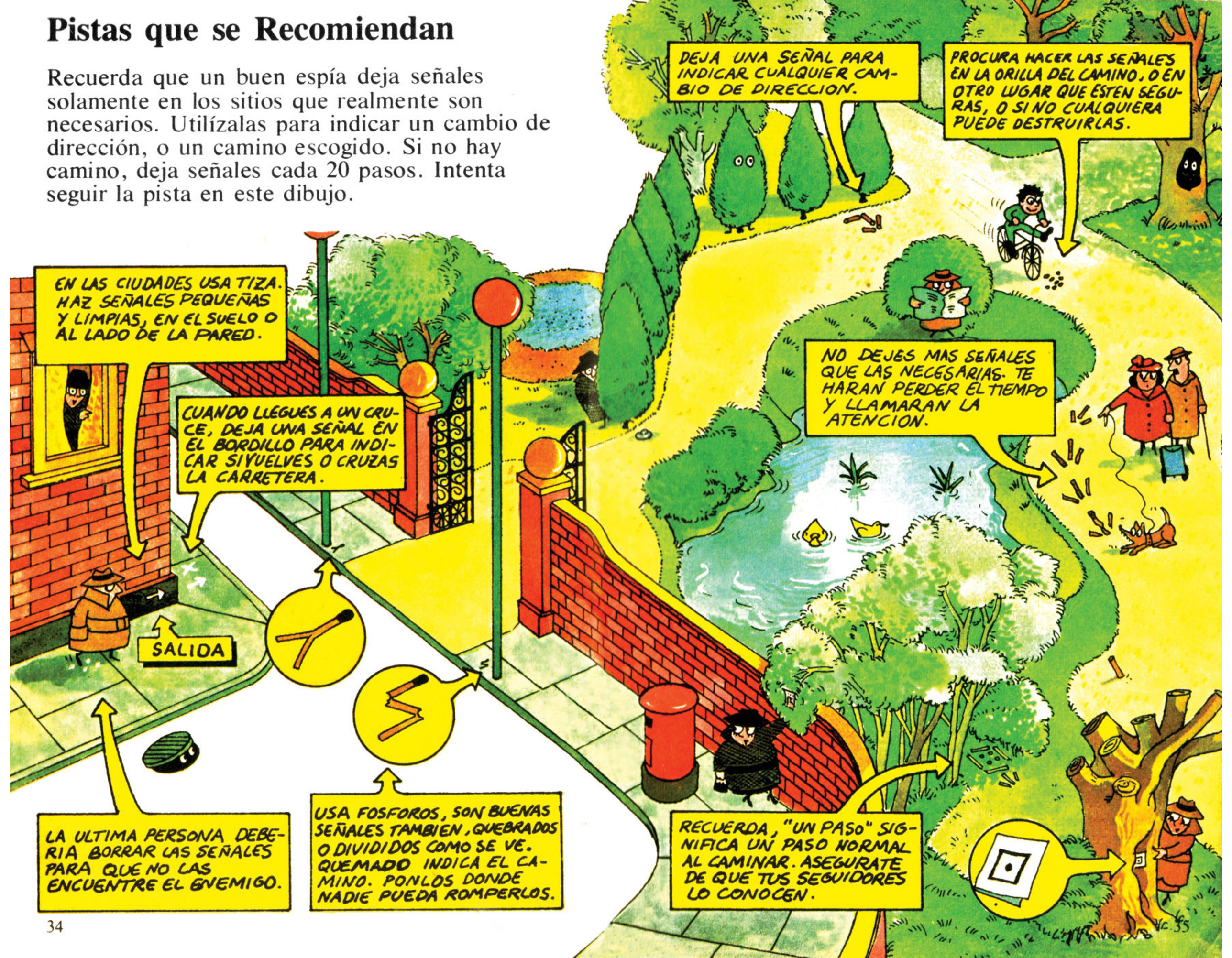
Aquí tenemos unas señales especiales que puedes usar para dejar a un contacto cuando te vayas. Te pueden ser muy útiles cuando tengas que dejar tu escondrijo para ir a acechar al enemigo.

Hazlas con palos, piedras o marcas profundas en el suelo. Deben ser lo suficientemente grandes para que puedan ser vistas por un buen observador, en lugares que estén protegidos. Asegúrate de que nadie te observa mientras estás dejando las señales.

Estudia los dibujos con cuidado. Después vuelve la página para comprobar los significados.

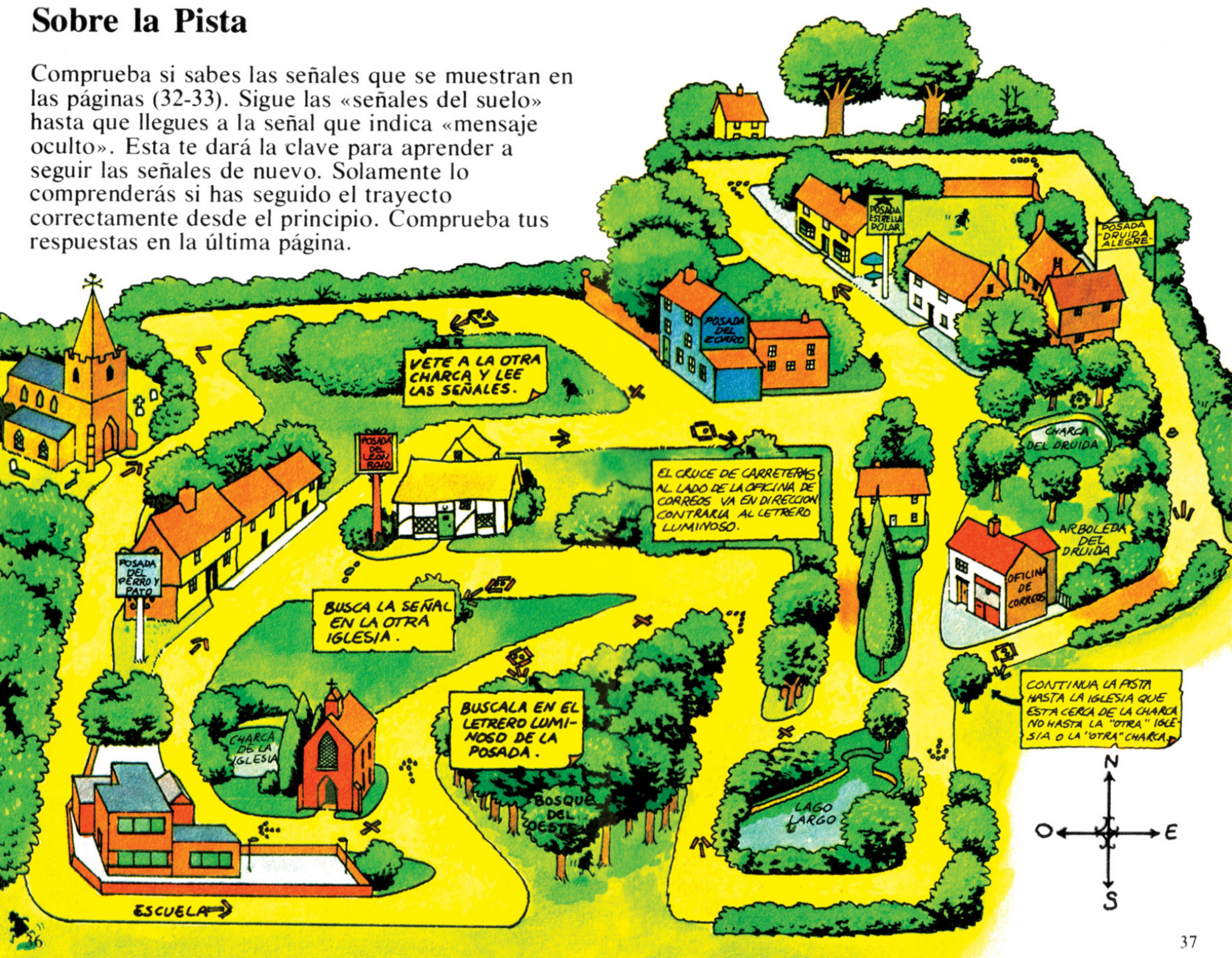
Pistas que se Recomiendan

Recuerda que un buen espía deja señales solamente en los sitios que realmente son necesarios. Utilízalas para indicar un cambio de dirección, o un camino escogido. Si no hay camino, deja señales cada 20 pasos. Intenta seguir la pista en este dibujo.



Sobre la Pista

Comprueba si sabes las señales que se muestran en las páginas (32-33). Sigue las «señales del suelo» hasta que llegues a la señal que indica «mensaje oculto». Esta te dará la clave para aprender a seguir las señales de nuevo. Solamente lo comprenderás si has seguido el trayecto correctamente desde el principio. Comprueba tus respuestas en la última página.



Señales Indias

Utiliza estas señales para enviar mensajes cuando estés sobre una pista. Dibújalas con tiza en piedras o grábalas en barro seco. Están basadas en la escritura ideográfica de los Indios Sioux, quienes grababan mensajes sobre pieles secas de animales y en corchos.

El día

Tiempo y paisaje

Campo

Guerra

Descripción de las personas

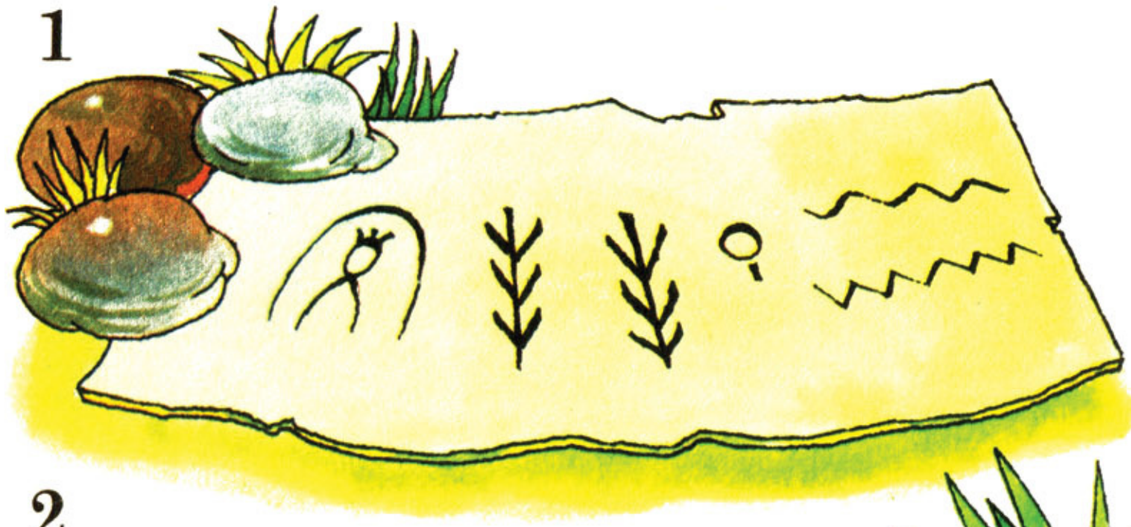
Descripción de acciones

Otras señales

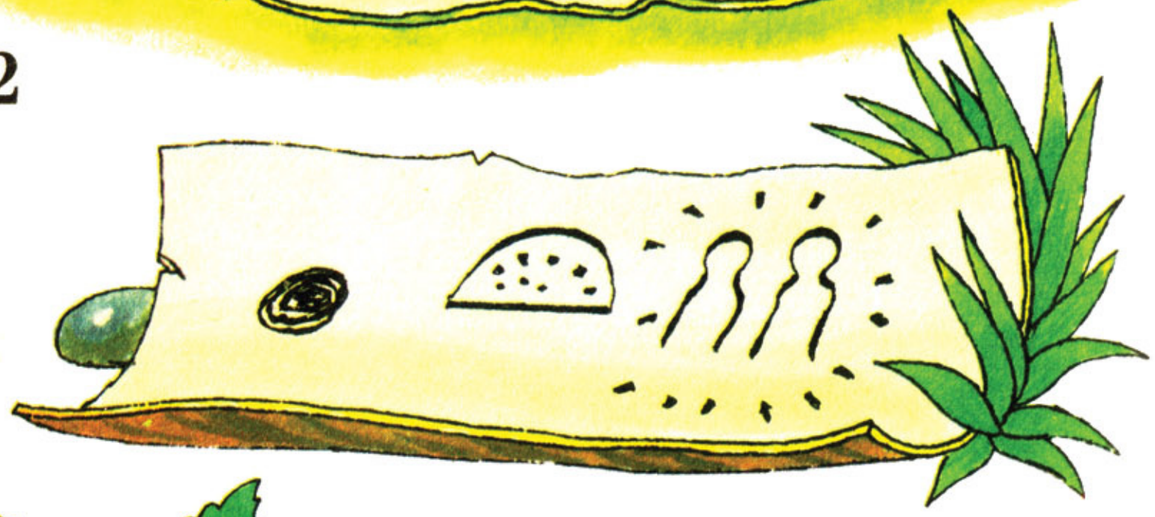
Mensajes Indios

Estos mensajes te los envió tu Contacto. ¿Sabes lo que significan? Utiliza tu imaginación y alguna conjetura. No «leas» las señales una a una, como si fueran frases. Comprueba tus respuestas en la última página.

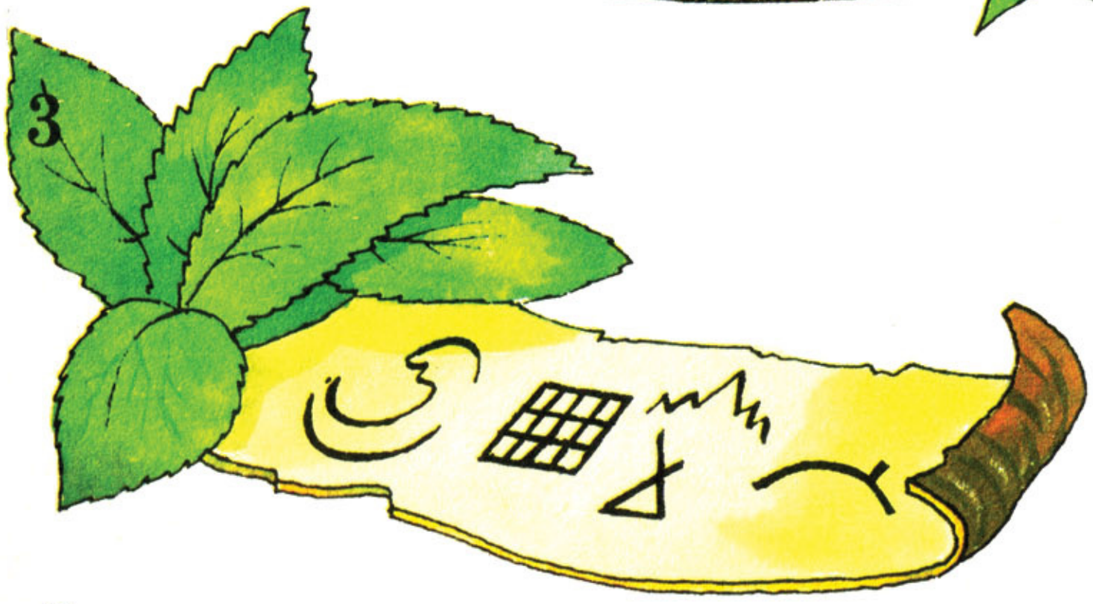
1



2



3



4

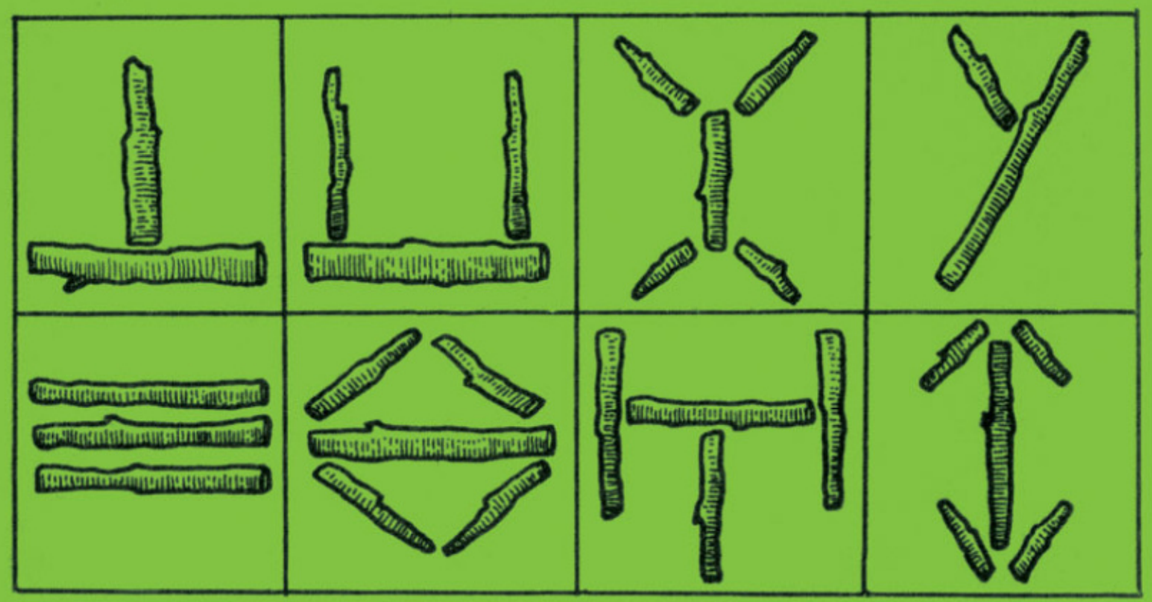
5

6

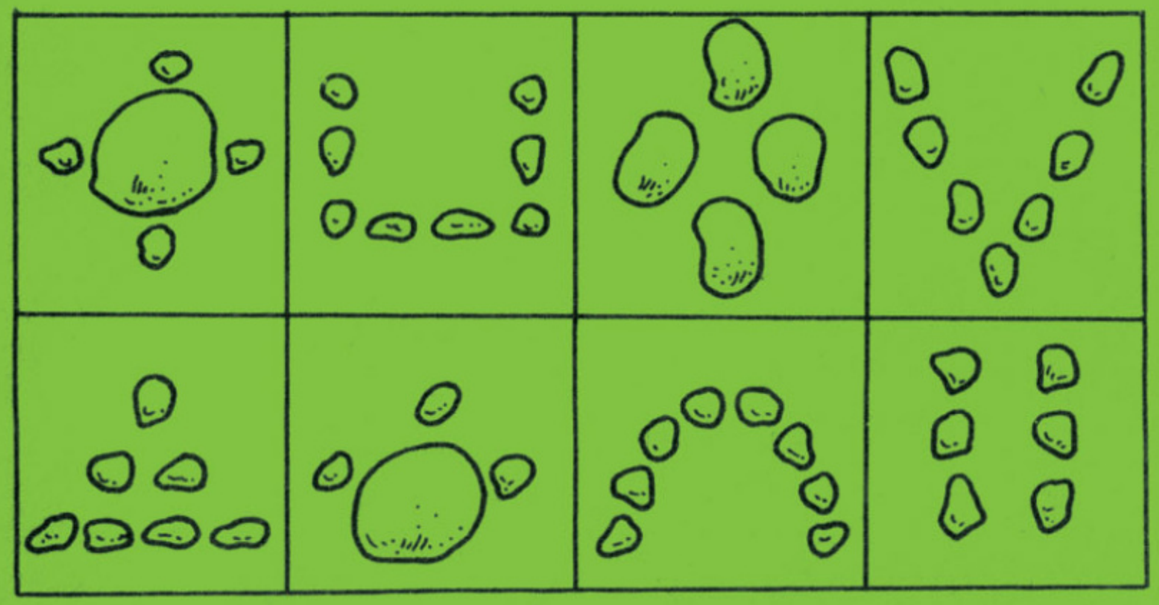
7

Señales Secretas

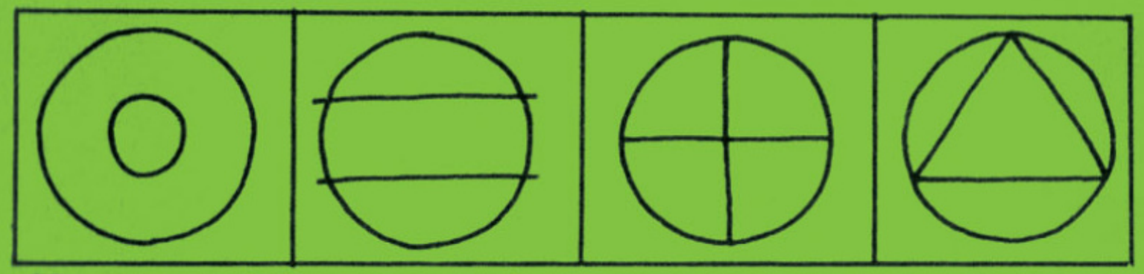
Puedes usar estas señales secretas sobre el suelo para pasar mensajes a tus Contactos, ya que solamente ellos y tú los comprenderéis. Primero tienes que ponerte de acuerdo sobre el significado de estas señales y en qué lugares las van a dejar. Las puedes usar cuando estés marcando una ruta.



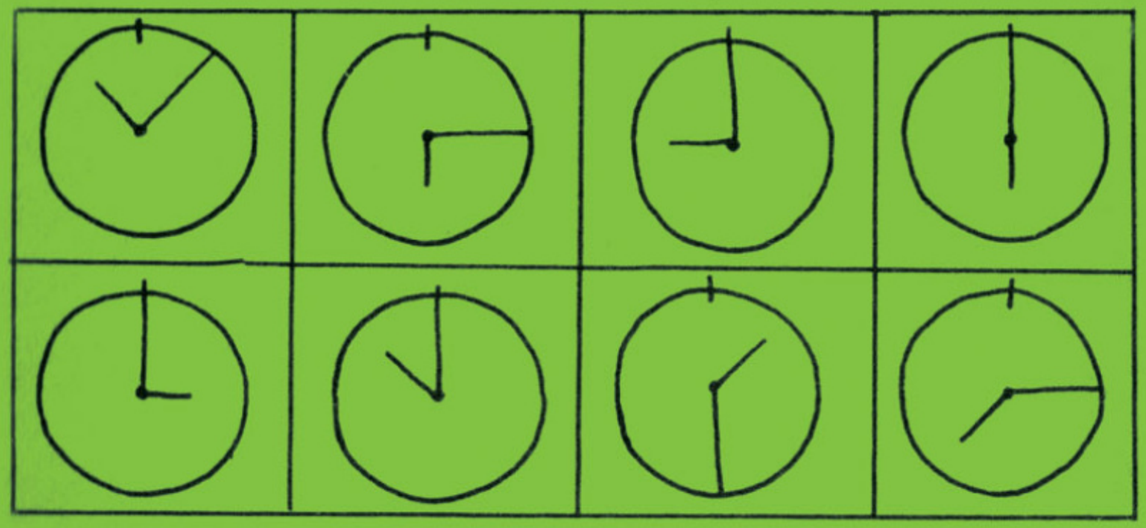
Haz señales como éstas con trozos de palos para decirle a tu Contacto el lugar en que están los mensajes. Pueden significar «Detrás de la verja» o «Debajo de la alfombra».



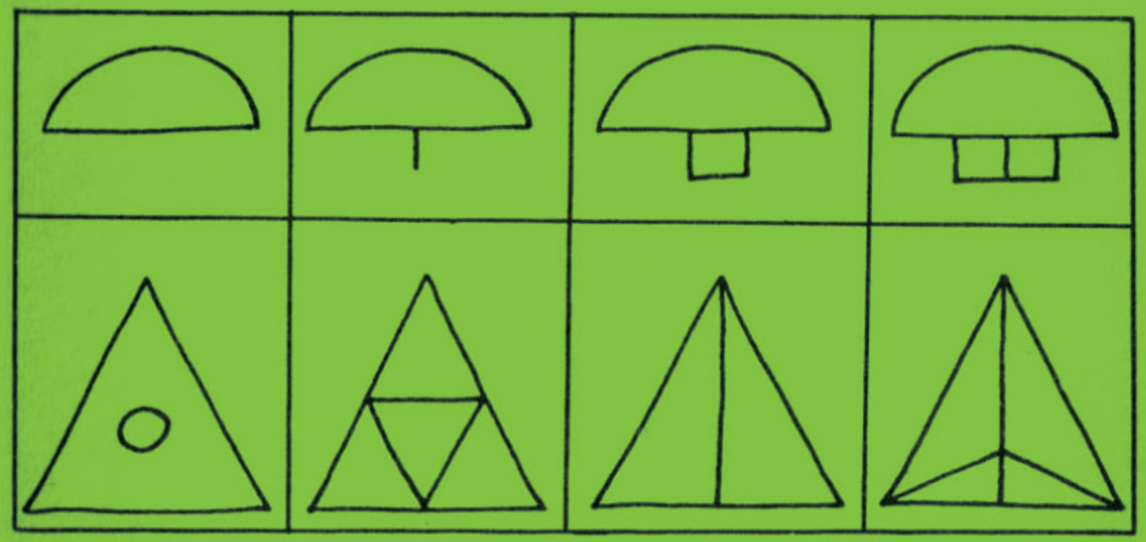
Aquí tenemos algunas señales hechas con piedras. Usalas para dejar mensajes de alarma, tales como «Elude el escondrijo» o «Te están siguiendo».



Haz estas señales con una tiza sobre una piedra plana para comunicarle a tu Contacto quiénes son los Enemigos.



Usa estas señales para decirle a tu Contacto cuándo se encontrarán. Dibuja un círculo en un poste, pared o en una piedra plana y añade una señal que indica las 12 horas, y después dibuja las manillas para indicar la hora.



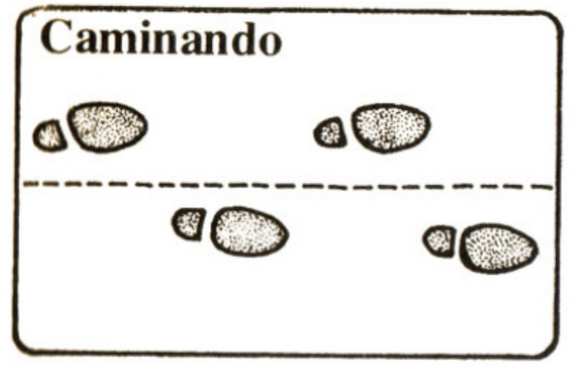
Utiliza estas señales para comunicarle a tu Contacto dónde te encuentras. Si usas dos puedes dejar el siguiente mensaje «Espérame detrás de la iglesia a las seis».

Huellas de Hombre

Un buen rastreador debe estudiar huellas de pies y marcas de los neumáticos cuando esté sobre una pista. Si son huellas de su Presa, debe averiguar cosas clave a través de estas huellas, tales como a qué velocidad se está moviendo y en qué lugar se ha escondido. También debe averiguar si la Presa se ha encontrado a alguien.

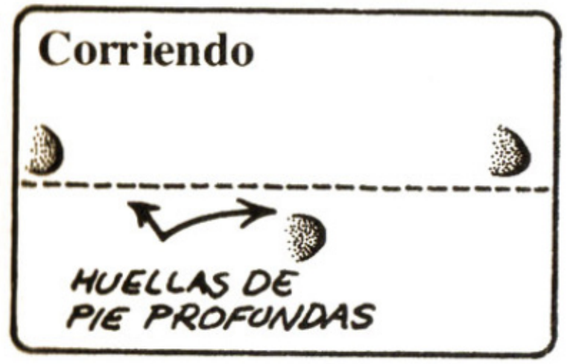
Las huellas se ven mucho mejor en terrenos blandos. Trata de buscarlas en tierra suelta, en lodo, nieve o en arena firme. También debes buscar marcas claras, huellas de pie recientes y señales de neumáticos. Si encuentras huellas secas y gastadas, y si hay huellas de pies encharcadas, las huellas son viejas y probablemente no sean de tu Presa.

Recuerda que debes buscar pistas muy evidentes cuando estés sobre un rastro. ¿Lleva tu Presa un perro con él o usa bastón? ¿Quizás lleva alguna cosa muy pesada o quizás cojee, por lo que caminará despacio? Comprueba el tamaño de alguna de las huellas de los pies para ver si son las de tu Presa.

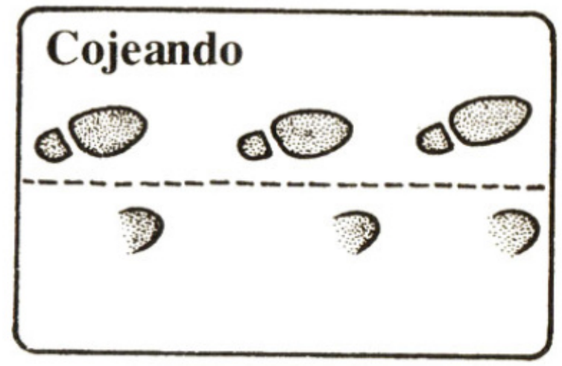


Si tu Presa camina lentamente, verás huellas enteras. Los dedos y el talón.

Si lleva alguna cosa muy pesada, las huellas de los pies serán más profundas y separadas.



Las huellas de tu Presa cuando corre serán en línea. Si corre muy rápido sólo se verá la huella del talón.



Si es cojo, una de las huellas del pie será más profunda y solamente podrás ver parte de la otra.

La rueda delantera de la bicicleta hace una huella en lazo, como si el ciclista hubiese ido de un lado a otro. A medida que va más rápido gira menos, y los lazos son más lisos. El lugar por donde los lazos son más estrechos apunta la dirección por la que se dirige el ciclista.

Tú puedes decir cuál de estas dos huellas es la más reciente porque pasará por encima de la huella vieja. La piedra que ha saltado hacia atrás y el charco que ha salpicado adelante muestran la dirección del auto.

Rompecabezas de Huellas

Las huellas que hay en la nieve te cuentan una historia completa. Este es el camino de la estación media hora después de un accidente, el cual provocó titulares sensacionales en el periódico local. ¿Puedes deducir qué es lo que pasó? Comprueba tus respuestas en la última página.

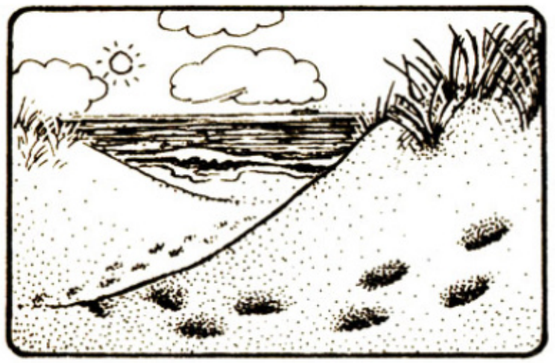
Huellas de Señales

Hay muchas señales que puedes buscar cuando estés sobre la pista. Las claves pueden variar de acuerdo con el tipo de suelo sobre el que caminas.

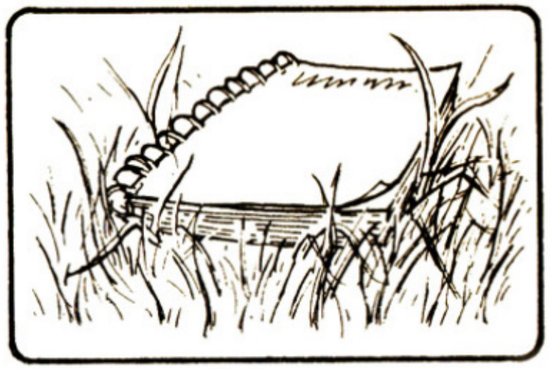
Un buen rastreador tomará nota de todas estas cosas y buscará huellas en sitios acertados. Cuando estés persiguiendo a una Presa, mira a tu alrededor con mucho cuidado. Una pequeña señal puede ser una clave muy importante. Intenta detenerte cada momento y también procura escuchar los ruidos. Recuerda que los animales y los pájaros pueden indicar si hay alguna persona moviéndose cerca.

En los bosques, busca por el suelo. Si una persona ha caminado por entre las hojas secas recientemente, probablemente haya dejado alguna huella. Las hojas que estén revueltas estarán más húmedas y oscuras.

Busca pistas en el césped alto. Si alguna persona ha caminado por entre el césped, comprobarás hacia qué parte han pisado los tallos. Si ha estado sentado, el césped estará aplastado y los tallos rotos.

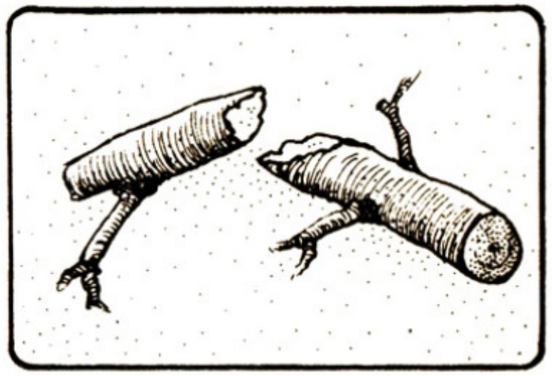


Busca rastros como éste en la arena blanda. Verás pequeños huecos por el lugar donde haya pasado gente en vez de huellas de pies.

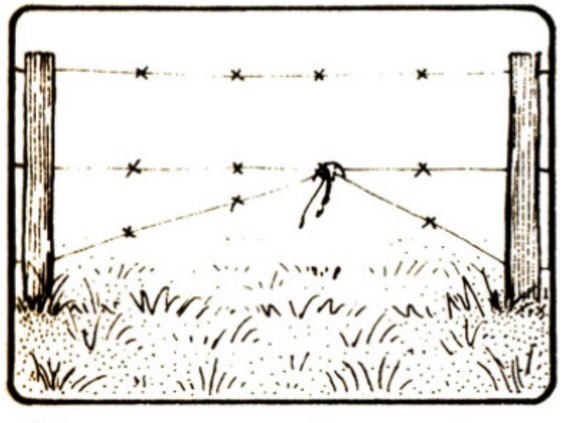


Cualquier objeto que encuentres entre el césped obsérvalo detenidamente. Si está pálido o amarillento es que lleva allí varios días.

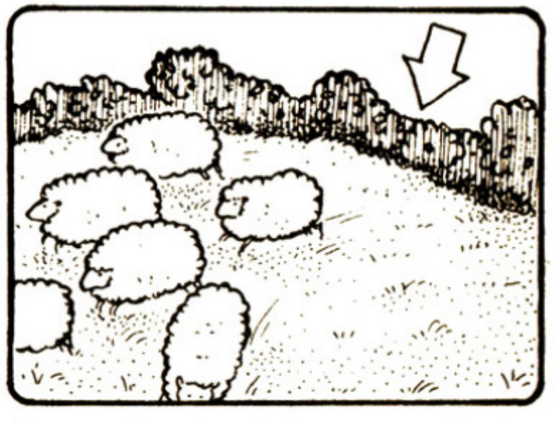
En suelos secos y polvorientos busca piedras pequeñas que pueden haber sido desplazadas. Pueden quedar huellas de zapato.



Los palos están doblados o rotos, porque los han pisado. Si los han roto hace poco tiempo la madera estará brillante y blanca.



Alguna persona ha pasado por debajo de la alambrada. Hay un trozo de ropa desgarrada y el césped está aplastado.



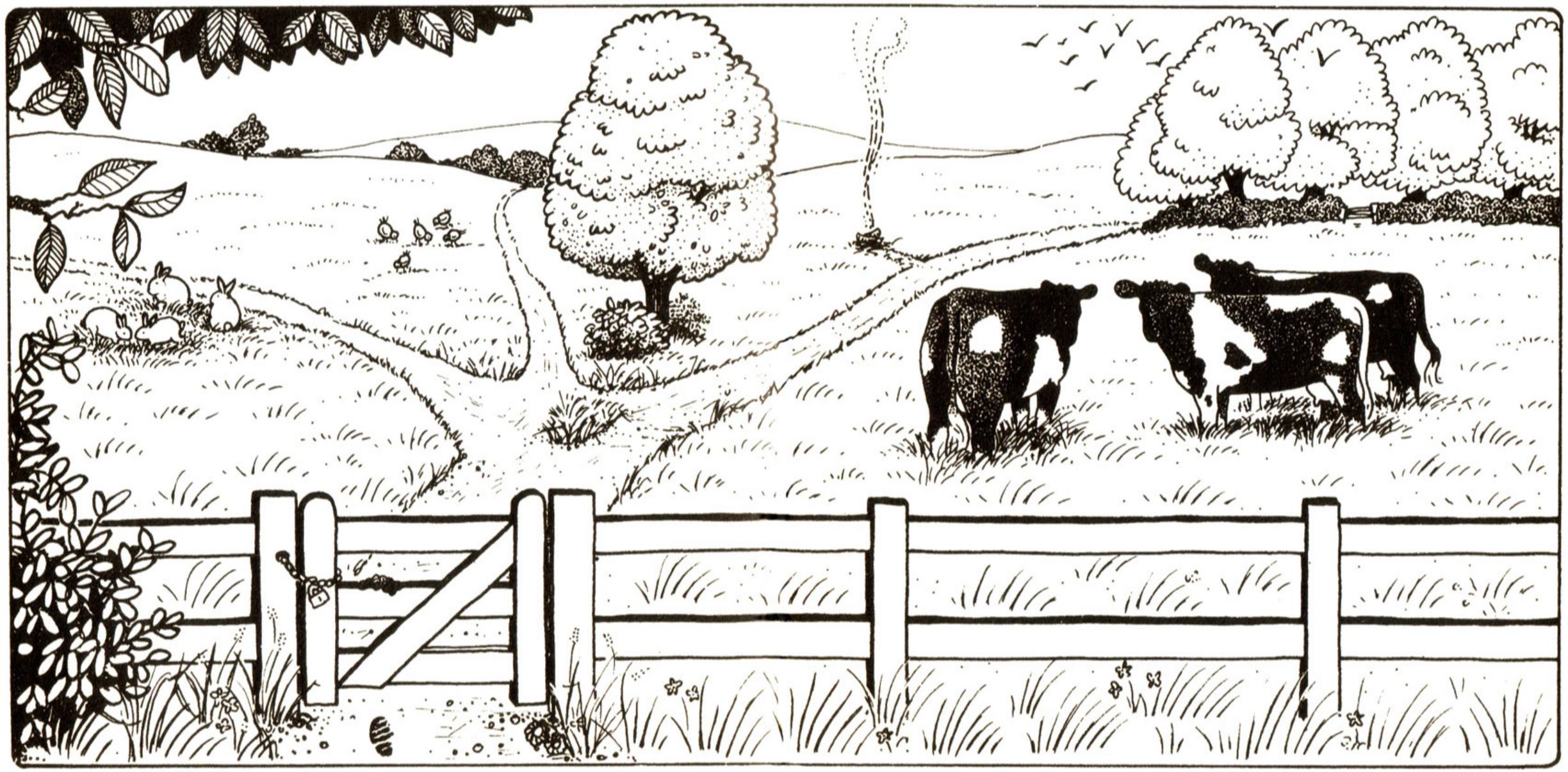
Los animales tales como las ovejas, cuando corren asustadas, significa que hay alguna persona allí. Quizás ocultándose entre los setos.

Buscando una Pista

Cuando estés siguiendo una pista, probablemente perderás de vista a tu Presa, particularmente en los bosques o en un cruce de caminos. Primero busca en los alrededores próximos a ti alguna pista evidente. Quizás veas pájaros volando como si estuviesen asustados, o animales corriendo.

Presta mucha atención a los ruidos, los cuales quizás te den la clave. Por ejemplo, el crujido de alguien caminando entre hojas secas. O quizás tu Presa cante o silbe, porque no sospecha nada.

Después miras con mucho cuidado el suelo en las proximidades. Si encuentras huellas de pie recientes, fíjate en qué dirección van y sigue por el mismo camino. Si no encuentras huellas, empieza otra vez desde el principio, caminando en círculo, busca con intensidad. Camina ampliando el círculo cada vez más.
El dibujo de abajo muestra la pista que ha dejado la Presa, a quien en este momento has perdido. Mira para ver si puedes encontrar pistas. Comprueba tus respuestas en la última página.



Huellas de Pezuñas

Siempre que vayas al campo o a lugares similares, practica tu habilidad en el rastreo y acecho. Esto te ayudará a fijarte en pistas pequeñas cuando estés buscando una Presa.

Busca pequeñas extensiones de tierra o arena húmeda, o en la nieve, donde las huellas se pueden ver muy bien. También las encontrarás en el césped o en las hojas caídas, si ha llovido.

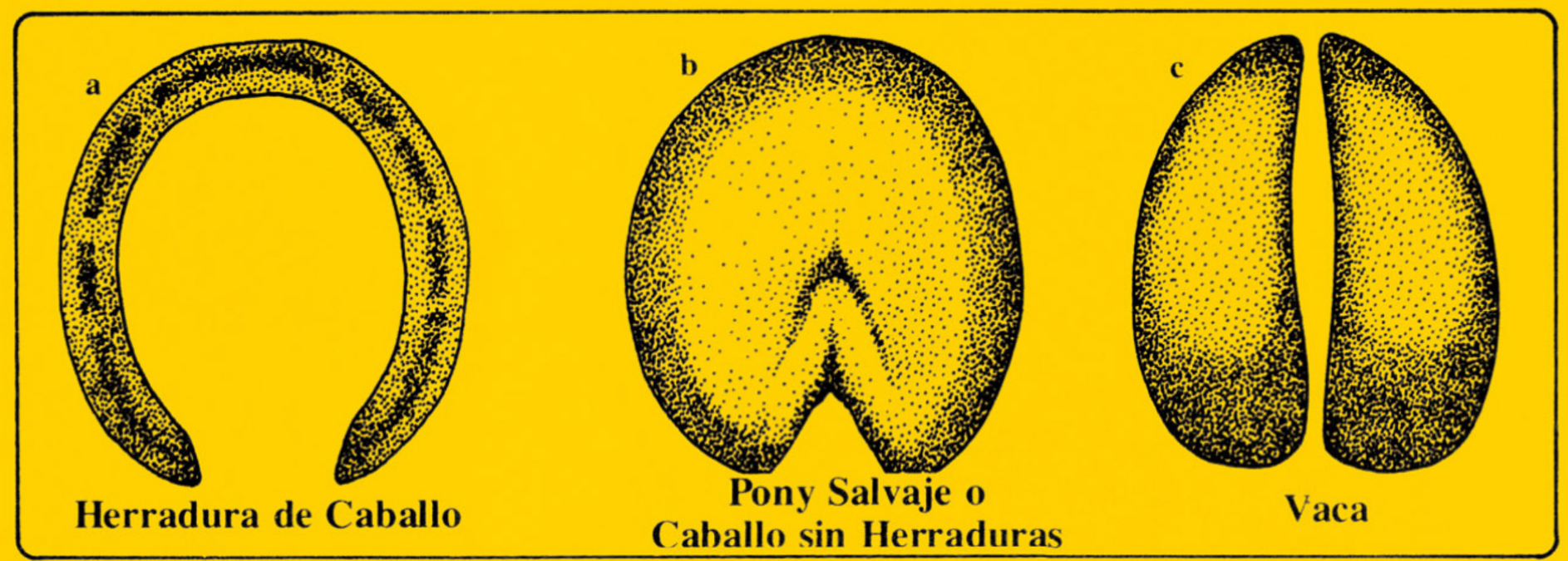
Aprende a conocer las huellas de los animales y a saber qué camino siguen. Acecha con mucho cuidado para no asustarlo. Esto también es muy bueno para aprender qué tipo de ropa de camuflaje es la adecuada.

Recuerda que algunos animales pueden ser peligrosos si te acercas mucho. Mantente alejado de los animales que tienen crías.

Caballos y Vacas

Las pezuñas de los caballos ponys salvajes o vacas son todas de un tamaño muy parecido, pero de diferentes formas. Si un caballo tiene herraduras, solamente verás las huellas de éstas (a). Si no las tiene, verás una huella casi redonda con una mella en la parte de atrás (b).

Si el caballo camina de prisa, deja marcas esparcidas enfrente de cada huella de las herraduras. Las vacas tienen las pezuñas partidas (c).



Ciervos, Ovejas y Cabras

Estos tienen pezuñas partidas, pero mucho más pequeñas. Por ejemplo, si son huellas de oveja, probablemente encuentres pequeños trozos de lana atrapados en los setos de las alambradas. Los ciervos muerden la corteza de los árboles.

Huellas de Patas de Animales

Un buen rastreador reconocerá en seguida todas las huellas de patas que vea. Esto es muy útil en el caso de que tu Presa tenga perro, y si es grande. Si lo tiene, deberás cambiar tu método de rastreo. Recuerda que los perros tienen un olfato muy agudo y pueden saber si estás cerca sin verte.

Algunas veces, los perros corren y ladran alrededor de personas extrañas o las siguen durante un rato. Si a tu Presa le ha ocurrido esto cuando trataba de pasar sigilosamente por el lado de una casa, las huellas del perro le delatarán.

Las huellas de perros y gatos suelen parecer iguales, pero generalmente, las huellas de perro son más largas. Te sería muy provechoso aprender a diferenciarlas. Mira las huellas de la siguiente página y verás que realmente son distintas. Es una buena idea mirar a un perro o a un gato caminando por la arena o lodo. Después examina las huellas que ha dejado. Estúdialas con cuidado y comprobarás cómo cambian cuando el perro o el gato caminan o corren.

Huella de Perro

Las huellas de perro generalmente son como éstas, sólo varían de tamaño. La pata tiene forma de triángulo y cuatro dedos. La marca de la pata es más larga que los dedos. También dejan la huella de unas garras muy largas, ligeramente inclinadas hacia abajo.

Huella de Gato

Puedes ver la diferencia entre huellas de gato y perro. Las del primero son más pequeñas y no tienen marcas de garras. Las marcas solamente se ven cuando el gato ha saltado desde algún lugar elevado al suelo. Cuando caminan, los gatos no dejan huellas de sus garras porque son retráctiles.

Huellas de Pájaros

Si vives en una ciudad donde es poco probable que puedas ver huellas de caballos o de otros animales, trata de buscar huellas de pájaros.

Busca huellas de patas de pájaros en los jardines, parques o en las orillas de los lagos y charcas, en zoológicos y en parques de vida animal. Tienen garras puntiagudas y un dedo largo dirigido hacia atrás, para agarrarse a las ramas. A veces saltan por el suelo buscando comida.

Las aves largas y pesadas, tales como las perdices y los faisanes, tienen patas cortas y fuertes para poder correr. La mayor parte de las veces corren en línea recta o en zigzag. Busca huellas de pájaros en la arena o barro, en las orillas de los ríos o estanques. Quizás encuentres también huellas de aves marinas.

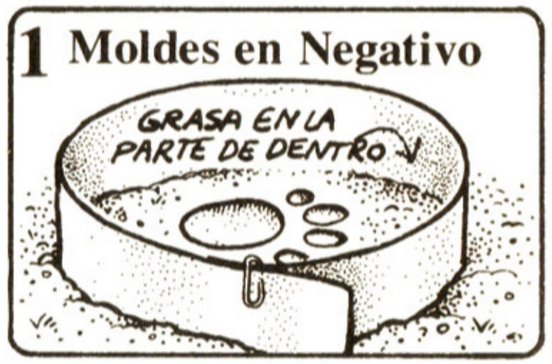
En la página siguiente encontrarás una Trampa de Huellas para hacer. Los pájaros caminarán sobre ella dejando huellas muy claras.

Haz un Molde de Yeso

Una colección de moldes de escayola o yeso es muy útil para hacer prácticas. Los moldes que son copias de huellas de pies o patas se llaman negativos. Los moldes que copian la huella se llaman positivos. Usa moldes de escayola en negativo para hacer prácticas de rastreo, y otros en positivo para que puedas reconocer las huellas.

Intenta sacar moldes de huellas que estén completas y claras. El suelo debe estar duro y llano. Toma nota del animal o pájaro, el día y lugar. Después lo escribes en el molde.

Necesitarás:
una bolsa de yeso
tiras de cartón de unos 6 cm de largo y 12 de ancho
clips
una jara con agua
una cucharilla y un cepillo de dientes viejo
vaselina o grasa
periódicos para envolver los moldes terminados
trozos de cuerda



Unta con grasa la parte interior de la tira, para que no se pegue el yeso. Sujeta la tira con un clip alrededor de la huella.

Antes de que se endurezca el yeso, introduce una cuerda en el fondo, al borde del molde. Cuando el yeso esté seco tiras de la cuerda.

Cuando el yeso se haya secado (unos 20 minutos), quitas el cartón. Con el cepillo de dientes puedes limpiar el molde.

Usando Yeso

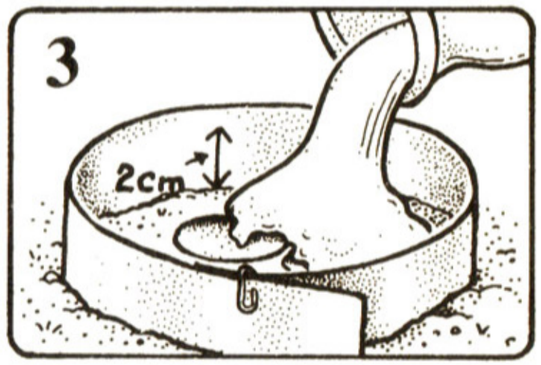
Puedes comprar yeso en una ferretería. Aquí tenemos varias indicaciones:

Echa el yeso en agua, removiendo con la mano libre. Una pizca de sal hará que se seque más de prisa. No añadas agua al yeso mientras se esté espesando.

Derrama el yeso lentamente dentro de una jarra pequeña con agua, remuévelo durante todo el tiempo, hasta que desaparezcan los grumos.

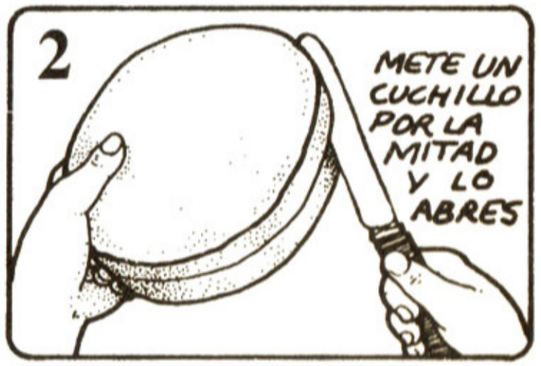
Para comprobar si está listo, lo tocas. Al principio estará muy caliente, pero enfriará a medida que se vaya secando.

El yeso se prepara rápido. Nunca lo derrames directamente al desaguadero, porque se obstruirá. Envuélvelo con un periódico y lo tiras.



Antes de que la mezcla se haya secado, viértelo lentamente sobre la huella. Echa una cantidad de unos 2 cm de grosor.

Dale la vuelta al molde negativo dentro del cartón y unta la parte de encima con agua de jabón. Después lo echas en el otro molde.



Cuando el yeso esté listo y duro, saca el cartón. Separa los dos moldes con un cuchillo, como se ve en el dibujo.

Medidas Utiles

Un Buen Espía usa las medidas de su propio cuerpo para obtener el tamaño de algunas cosas, como huellas, distancias y altura de su Presa.

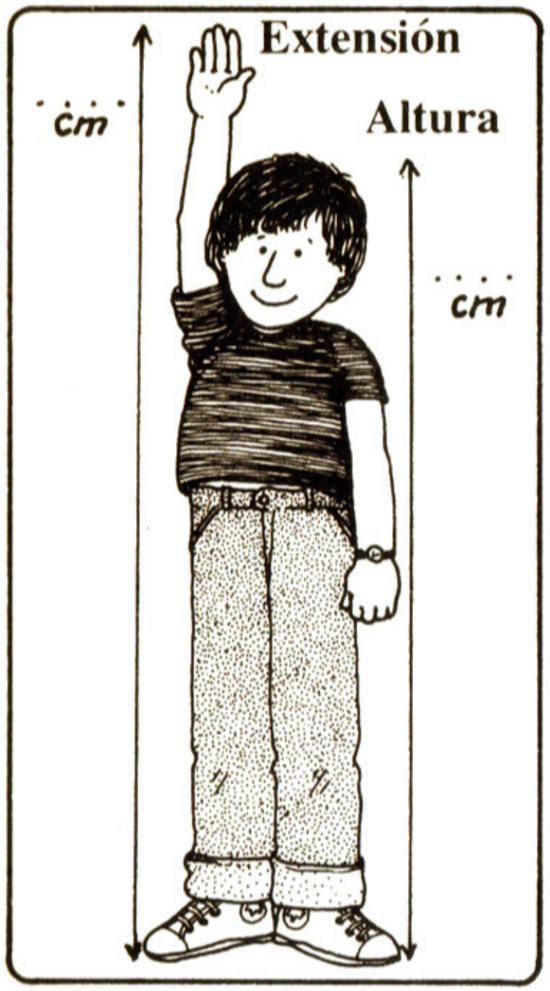
Toma tus medidas con una regla o con una cinta métrica (metro). Recuérdalas o anótalas en este cuadro. Si todavía estás creciendo, deberás tomar medidas cada seis meses.

Sabiendo el tamaño de tus zapatos, podrás saber la altura de tu Presa por el tamaño de sus huellas. Las personas pequeñas tienen pies pequeños. Las personas altas, tienen pies grandes. Mide el largo de tus pasos para así poder saber la altura de tu Presa. Las personas altas normalmente dan pasos largos. Las personas bajas y las mujeres dan pasos cortos.

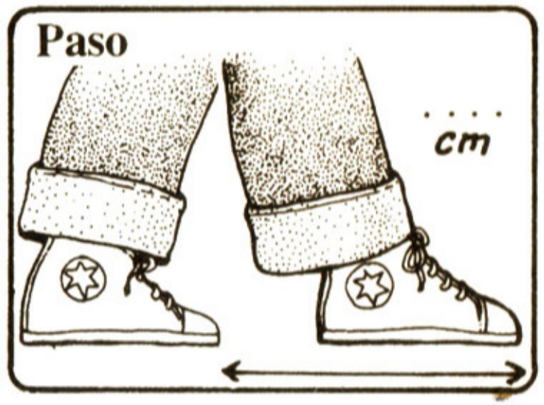
También puedes saber, por el tamaño de tus pasos, la medida de una distancia. Cuenta los pasos cuando camines. Después multiplicas el número de pasos por el tamaño de cada uno de ellos, para obtener la distancia. Usa las otras medidas de tu cuerpo para saber la altura.

Coloca tu dedo como se muestra en el dibujo y mídelo como se indica.

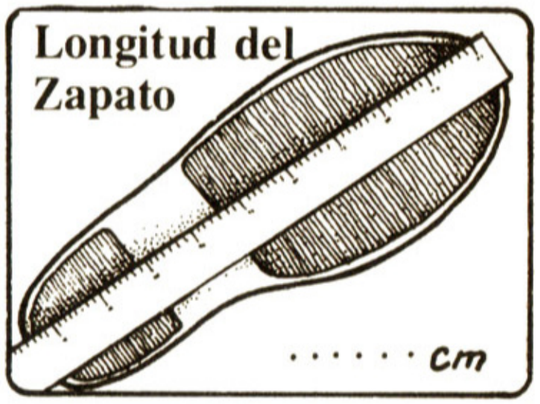
Extiende tu mano tanto como puedas. Ponla encima de una regla y mide.



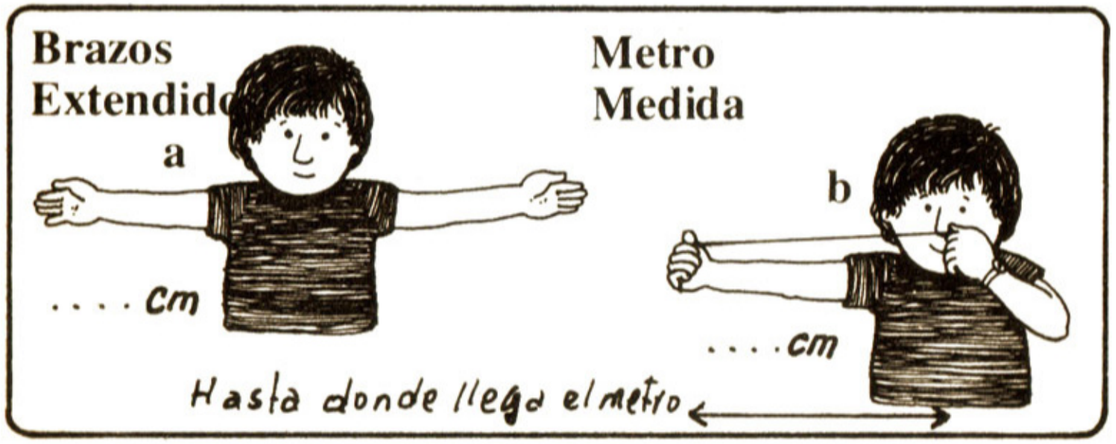
Ponte de pie con la espalda pegada a la pared y los talones juntos para medir tu altura.



Da un paso y mide la distancia que hay desde los dedos de un pie a los del otro.



Mide el largo del zapato desde el tacón hasta la punta.



Estira tus brazos y mide de yema a yema de los dedos (a). Entonces corta un trozo de cuerda de un metro y mira la distancia que cubre en tu cuerpo (b).

Lenguaje de los Espías

Acechar—Seguir a la Presa en secreto, moviéndose sigilosamente y oculto por el campo.

Agente—Espía.

Agente encubridor—Un agente que espera de incógnito en el territorio enemigo.

Banda de Espías—Un grupo de espías que trabajan juntos y en secreto.

Camuflaje—Cuando el espía se viste con ropas apropiadas con el paisaje, para que no le descubra su Presa.

Cola—Un espía que sigue a otro espía.

Contacto—Un amigo espía, especialmente con el cual llevas una misión secreta, y que trabaja con otros miembros.

Correo—El espía que lleva y trae mensajes secretos, información o instrucciones de otros espías, o transporta órdenes del jefe.

Cuartel General—El lugar, probablemente secreto, donde opera la Banda de Espías.

Encuentro—Reunión de espías para dar y recibir información.

Entrenador—Un espía experto que enseña trucos a otros espías.

Impostor—El espía que se disfraza aparentando ser otra persona.

Información Secreta—Información muy secreta a la que solamente tienen acceso personas muy especiales.

Jefe o Cerebro de los Espías—El jefe de la Banda de Espías, quien dirige las operaciones.

Oposición—Los espías enemigos.

Pistas—Las huellas que ha dejado la Presa, o las claves y mensajes que ha dejado un miembro de la Red de Espionaje, quien a su vez los ha recibido de su Contacto.

Presa—Alguna persona que acecha, rastrea o vigila en secreto.

Punto de encuentro—Lugar secreto donde se reúnen los espías.

Rastreo—Seguir la huella que ha dejado la Presa.

Refugio—Un lugar oculto, donde se esconden los espías.

Sospechoso—Persona de la que se sospecha que sea un espía.

Trampa—Lugar para sorprender espías.

Vigilancia—Vigilar en secreto a un Espía Enemigo o el edificio que los Espías Enemigos utilizan de cuartel general.

Respuestas

Respuestas a las Pistas de las páginas 36-37

El lugar para aprender es la escuela. Sigue las flechas del primer mensaje. La posada con letrero luminoso es la Estrella Polar. Sigue las flechas. El cruce de carreteras de la Oficina de Correos van en dirección contraria al norte. Para hacer esto, mira la señal de abajo a la derecha de la página 37 y diríjete al sur. Sigue las flechas. Vete a la otra iglesia. Sigue las flechas. Vete a la otra charca —Charca del Druida. La señal que hay allí dice «tu Contacto se ha ido a casa».

Respuesta a los Mensajes Indios de las páginas 40 y 41

1. «Oculto en el bosque, cerca del río.»
2. «No habrá encuentro nocturno.»
3. «Enviar víveres al fuego del campamento por la tarde.»
4. «Reunión por la mañana en el lago.»
5. «Enemigo oculto cerca del campamento.»
6. «Los dirigentes de los enemigos hablan sobre la paz.»
7. «La gente ha descubierto el escondrijo, huyamos.»

Respuestas al Rompecabezas de Huellas de las págs. 46 y 47

Las huellas que vienen de la derecha son de un hombre con su perro. El perro ve a un gato a la derecha, y se precipita sobre él. El gato se sube a un árbol y el perro espera abajo. El hombre se precipita hacia la carretera a buscar el perro y es atropellado por una moto. El motociclista se fuga. El hombre de arriba a la izquierda corre a socorrer al atropellado, y le sienta en una silla que ha ofrecido la señora de la casa de arriba en el centro. El hombre que viene de la izquierda corre a la cabina telefónica y llama a una ambulancia. Llega la ambulancia. Introducen al herido y el primero que le ayuda se va con él.

Respuestas a Buscando una Pista de las páginas 50 y 51

La presa ha trepado por encima de la barrera y ha ido por la derecha.
Hay cinco claves:

1. «Una huella justo enfrente de la barrera.»
2. «Barro en la barrera.»
3. «Pájaros volando fuera de los árboles, a la derecha.»
4. «Vacas mirando fijamente el camino de la derecha.»
6. «Aves y conejos en el camino de la izquierda, paciendo tranquilamente.»